ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

3
ВЫПУСК

ИГРОМАНИЯ
БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА

ББК 28.18
Л87

Л87 Лучшие компьютерные игры. Выпуск 3. – М., 1999. – 384 с. – (Библиотека журнала «Игромания»).

ISBN 5-7594-0072-X

В книге представлены описания, руководства и подробные прохождения лучших игр для персонального компьютера. Приведены коды, пароли и секреты для 130 игр.

Вы можете получить эту книгу, а также первый и второй выпуски «Лучших компьютерных игр», направив заказ по почте: 105043, Москва, Е-43, а/я 55, Коломиец Д. В. (Вы будете платить на почте при получении бандероли). В заявке укажите свой полный почтовый адрес (с индексом и областью), фамилию и инициалы получателя.

Лучшие компьютерные игры.

Выпуск 3

Выпущено фирмой «Астрея», ЛР № 063775 от 22 декабря 1994 г.
Подписано в печать 20.01.99. Формат 70 x 100 $^{1}/_{16}$ Печать офсетная. Печ. л. 24.
Тираж 10 000 экз. Заказ 2106 .

Отпечатано с готового оригинал-макета
в ОАО «Типография “Новости”».
107005, Москва, ул. Ф.Энгельса, 46.

СОДЕРЖАНИЕ

ACE VENTURA

РАЗРАБОТЧИК	Morgan Creek Productions Inc.
ИЗДАТЕЛЬ	7th Level, Inc.
ВЫХОД	1996 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	486DX-66
Оперативная память	8 Мб
Привод CD-ROM	2x

Что объединяет всех частных детективов? Правильно – они всегда что-то ищут и разгадывают, причем каждый пользуется своей собственной системой. Шерлок Холмс работал с помощью своего знаменитого метода дедукции, Эркюль Пуаро – благодаря своему прекрасному логическому складу ума, а Эйс Вентура (Ace Ventura) – с помощью обоняния, осязания и зрения, с помощью всего, что хорошо развито у животных, а у человека стоит на втором месте после способности мыслить. Зачем? А затем, что только так можно найти пропавших зверей.

Знакомьтесь – Эйс Вентура, частный детектив, розыск пропавших животных. Ну а те же, кто смотрел знаменитые комедии «Эйс Вентура» с Джимом Керри («Маска», «Лжец-лжец») в главной роли, в знакомстве с ним не нуждаются. Кто еще может по следам определить, какой зверь и когда их оставил; кто умеет разговаривать с животными, да так, что они его с полуслова понимают; у кого дома самый большой зверинец и кто, наконец, умеет разговаривать не только ртом (кто смотрел фильм – меня поймет)? Конечно, Эйс Вентура!

Игра полна великолепного юмора, хорошо прорисована, в общем, играйте и наслаждайтесь.

НАЧАЛО

После того как начнется игра, используйте веревку на выступе скалы справа от Эйса.

КВАРТИРА ЭЙСА

Откройте дверь ключом и войдите в свою комнату. Когда постучатся в дверь, откройте ее и поговорите с владельцем квартиры. После этого включайте компьютер и направляйтесь к Наутилусу.

НАУТИЛУС

Войдите через люк в подлодку. Используя курсорные клавиши, можно ускорять или снижать скорость. Доплывите до конца. После того как доплывете, идите направо – там вас поймают. Поговорите с Жаком, пока он не уйдет. Выходите из столовой направо. Возьмите вилку с пола. Идите налево и откройте вилкой закрытую дверь. Щелкните два раза на бумаге, которая находится на столе (вы возьмете карту). Откройте шкафчик на стене и возьмите оттуда деньги и ключ. Щелкните на зеленой рыбе на стене и запомните имя и пароль. Возьмите морскую раковину. Прочитайте книгу и запомните код перископа. Попробуйте взять ракушку с кровати. Подвиньте кровать. Вставьте морскую раковину в отверстие в стене. Щелкайте на проходе, пока не войдете в комнату.

Откройте там шкаф и возьмите из него костюм. Щелкните на карту на стене. Щелкните на острове. Возьмите перо. Щелкните им на 50-ти градусах долготы, затем напишите результат на бумаге. Щелкните им на 50-ти градусах широты, затем напишите результат на бумаге.

Возьмите эту бумагу. Идите в коридор, откуда вы пришли. Откройте люк и полезайте туда. Щелкните на приборную доску. Используйте ключ на отверстии для ключа. Нажмите на рычаг. Щелкайте на ките, пока он к вам не подплывет. Нажмите на кнопку на его спине. Идите в коридор. Поднимитесь на капитанский мостик.

Наденьте на Эйса форму капитана (все убегут). Щелкните на стол, где лежат карты. Соберите карту (просто двигайте все время по часовой стрелке). После того как ее соберете, положите на пустое место карту, которую вы нашли за закрытой дверью. Используйте на карте листок с координатами. Разверните прозрачную пленку справа. Возьмите перо и прочертите путь. Идите к гидролокационной станции. Нажмите на кнопку, чтобы выпустить кита. Пользуясь курсорными клавишами, удерживайте кита на экране, пока не появится остров (старайтесь держаться в центре). Затем щелкните на перископе и нажмите на правую кнопку. В перископе есть кнопка, включающая фонарь. Дайте сигналы: длинный, короткий, длинный (чудовище уплывет). После этого выходите из подлодки наружу. Перепрыгните по китам на другую сторону (используйте клавишу Влево).

КВАРТИРА ЭЙСА

Откройте дверь ключом и войдите в свою комнату. Когда постучатся в дверь, откройте ее и поговорите с владельцем квартиры. Идите в ванную. Налейте воду в ванну. Выходите из ванной. Откройте шкафчик два раза (возьмете перчатки). Выдерните кабель из телевизора. Используйте его на электрокоробку на стене. Возьмите другой конец кабеля и опустите его в ванну. Снимите тряпку с аквариума. Возьмите его и поставьте его на стул в ванной. Наденьте на Эйса перчатки. Возьмите электрических угрей и пустите их в ванну. Выходите из ванной. Щелкните на компьютере.

ВУЛКАНИЯ

Щелкните на проруби. Попросите эскимоса отвести вас к вождю. Щелкните на входе в снежный дом справа (выйдут вождь и его дочь). Говорите с дочерью вождя, пока не сядете у костра. Поговорите с дочерью вождя снова и скажите «девочки». После того как Эйс вернется, нужно будет собрать статую.

Щелкните на желтый снег. Поговорите с дочерью вождя. Щелкните два раза на снегоходе. Управляя курсорными клавишами, поезжайте налево, три раза направо, налево и три раза направо. Щелкните на первом сугробе и возьмите кость. Щелкните на втором сугробе и возьмите замерзший сухарь. Идите к снегоходу. Езжайте три раза направо, налево и направо. Используйте сухарь на панель антенны. Возьмите отвертку. Идите к снегоходу. Поезжайте в военный лагерь. Щелкайте несколько раз на солдата, и на снегу. Используйте маскировку на Эйса. Когда вы спуститесь, щелкните на канистре. Поговорите с солдатами. Снимите покрывало со снегохода. Садитесь на него и поезжайте направо, налево, налево, направо. Щелкните на топор.

Войдите в дом. Щелкните на мусорной корзине. Щелкните на маленьком ковре и нажмите на кнопку под ним. Войдите в открывшийся лифт. Используя клавишу Вверх, пройдите через огнеметы. Когда перейдете на другую сторону, нажмите на рычаг. Войдите в дверь и там идите вниз. Поднимитесь по лестнице и идите налево. Дайте кость собаке. Нажмите на зеленую кнопку, чтобы открыть дверь. Щелкните на компьютере. Введите пароль «Press». Спустившись в подвальные помещения, пройдите через вспыхивающие лазерные лучи и постарайтесь не зажариться (после неудачных попыток можете прерывать мультипликацию, нажимая на Пробел). Пройдите до конца коридора и поднимитесь по лестнице наверх. Угостите косточкой собаку, охраняющую проход.

Нажмите на кнопку у двери в следующую комнату. Пройдите в комнату и посмотрите, что скрывается за паролем «Press» в компьютере Одоры. Выудив оттуда всю интересующую вас информацию, попытайтесь открыть железный шкаф. Когда-нибудь это у вас получится. Там вы найдете монтировку, с помощью которой откроете щиток с предохранителями в пре-

дыдущей комнате. В нем, перебирая различные комбинации, выключите барабан, откройте люки и идите выпускать собак. Освободив собак, спускайтесь вниз – к тюленям. Проходите за железную дверь и выключайте конвейер по выжимке тюленьего жира. Вместе с тюленями отправляйтесь в комнату Одоры и, наполнив ванну тюленьим жиром из бочки, запускайте туда тюленей. Тюлени купаются в ванне и восстанавливают жировой слой, а вам пора домой.

КВАРТИРА ЭЙСА

У входа в квартиру Эйса поджидает здоровенный амбал. Можете угостить его пиццей, можете дать ему денег – в общем, поступайте как хотите, только пройдите в комнату, ведь вам надо поспешить связаться с Вудстоком и войти на секретную страничку фирмы «Экзотика интернэйшнл». Попав на страничку «Браузер Босс», выбирайте в нижнем меню страницы с различными наборами товаров. Перемещайте «перышки» с «иконок» новых товаров на логотип «Экзотика» в правом нижнем углу, пока все четыре конечности не превратятся в уродливые кости. После этого заполните бланк заказа и отправьте его в «Экзотику». Вас посетит очаровательная мисс, которая снимет с вас мерки и предложит пошить тапочки из вашего друга – обезьянки Спайка. Вместе с ней вы отправитесь в замок главного злодея, Фатеуса Лардуса, в горных районах Баварии.

БАВАРИЯ

Когда окажетесь в комнате, возьмите белую карточку с пола. Попытайтесь открыть окно. Войдите в дверь. После этого щелкните на электрической панели и идите направо. Теперь следуйте за толстяком, пока вас не закроют в комнате. Щелкните на дверь. Вылезайте через окно. Там по лианам поднимитесь на крышу с антенной. Используйте на ней два раза бумагу с координатами. Спускайтесь вниз, идите направо, спускайтесь вниз по лиане и налево. Залезайте в окно. Здесь щелкайте на всех предметах. Выходите через дверь. Спускайтесь по лестнице. Там идите сначала налево, а затем направо. Нажмите на топор на доспехах рыцаря.

После пленения Фатеусом и спасения Спайком от неминуемой гибели под лучом хирургического лазера вы должны пробраться к щитку со схемой соединений компьютерного центра замка. В щитке соедините средние точки входящих и исходящих сигналов цветными контактами (по принципу пересадок в метро: каждая соединяемая половинка кружка должна быть соединена с линией такого же цвета. Изменять цвет можно, нажимая на кружки и контакты. Каждый контакт и каждая половинка кружка может иметь два цвета).

Замкнув цепь, отправляйтесь через лабораторию и клетки с животными в зал оперы, где, надев доспехи, выступите на сцене. В то время ваш друг Спайк подсыплет Лардусу слабительное «Ректолакс». Вам предстоит сразиться с мадам, а Спайк должен помочь вам победить, сбрасывая на нее мешки с песком. Воспользуйтесь короткой передышкой, чтобы запихнуть мадам в большую пушку и отправить «по следам» Лардуса. Тут же вы будете атакованы Фатеусом и его лазером. Помогите Эйсу прятаться за колоннами и выглядывать, чтобы Лардус, стреляя, ломал колонны и в конце концов сам разрушил свое логово, а вы вместе с Эйсом и спасенными животными радовались победе.

Никита Акименко, Клуб "Game Galaxy"

EGYPT 1156 B.C. TOMB OF THE PHARAON

РАЗРАБОТЧИК	Cryo Interactive Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	июнь 1998 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 100 МГц или выше
Оперативная память	16 Мб
Привод CD-ROM	четырехскоростной

Перед вами очень неплохо сделанный квест. Вы станете египтянином, причем древним. Главная ваша забота на протяжении всей игры – доказать невиновность вашего отца (разумеется, египетского, а не русского). Вас ждут лабиринты, подземелья, древние храмы, а также большое количество загадок и головоломок. Игра разбита на несколько этапов, и каждый из них придется проходить и разгадывать до конца, иначе дальше двигаться вы не сможете. В процессе игры вы узнаете много интересного о Древнем Египте, его обитателях и их образе жизни. В этом вам поможет отдельный справочный раздел с иллюстрированной базой данных. Игра идет от первого лица и предоставляет возможность поворачиваться и смотреть во всех направлениях, что в принципе следует делать после каждого шага.

ГРОБНИЦА СЕТХИ

Посмотрите по сторонам и найдите могилу Сетхи. Подойдите к ней и поговорите со смотрителем. Возьмите у него факел и спуститесь вниз, по ступенькам. Развернитесь, заберите стоящую около левой колонны доску и уберите ее в инвентарь. Идите вперед, пока не дойдете до темного колодца. Перекиньте доску через пропасть и войдите в комнату. Поверните налево и подойдите к колонне с изображением Пта. Рассмотрите на его фоне имеющуюся у вас записку. Вернитесь в центр комнаты и продолжайте идти вперед до тех пор, пока не упретесь в стену. Посмотрите направо. Возьмите стоящую около колонны рогатину. Вернитесь к тому месту, где читали записку, и поверните направо. Спуститесь по ступенькам вниз и идите вперед, пока не увидите двух разговаривающих людей. Подойдите к куче камней в яме у стены. Разгребите их и возьмите черепок с изображением животного. Развернитесь и по левой стене дойдите до входа в маленькую комнатку. Рогатиной убейте находящуюся там змею и возьмите амулет. Вернитесь к двум людям и покажите черепок и амулет Именаху. В ответ он даст вам кольцо, дающее доступ в деревню. Идите к входу в гробницу. В разговоре скажите, что вам нужно в деревню.

ДЕРЕВНЯ

Возьмите камень с иероглифами. Покажите кольцо человеку около входа в деревню. Идите прямо, пытаясь войти в каждую дверь по левой стороне. Когда войдете в дом, идите прямо и в правый коридор, поднимите огниво, лежащее около мисок с фруктами. Вернитесь в комнату и войдите в левый коридор. Изучите полукруглую подставку и рассмотрите на ней вашу зашифрованную записку. Выйдите из дома и поверните налево. Идите прямо, пока не увидите маленький переулок, ведущий налево. Пройдите по нему до конца и возьмите деревянную ле-

стницу. Вернитесь на главную улицу и продолжайте идти налево. После поворота подойдите к стоящей в углу женщине. Поговорите с ней, спросите, где дом Хори. Поставьте слева от двери лестницу и попробуйте по ней подняться. Когда женщина закричит, дайте ей кольцо. Когда она исчезнет, заберитесь по лестнице в дом. Идите по правой стене. Во второй комнате откройте плетеную корзину. На дне лежит сломанный амулет Хори. Положите туда имеющийся у вас амулет. Сделайте шаг вглубь комнаты. Из обрамленной красным деревом ниши на стене достаньте серебряную вазу. Подойдите к каменному сиденью и отодвиньте крышку, лежащую на плетеной циновке. Откроется потайной ход. Спуститесь по ступенькам и возьмите из руки Хори кусок папируса. Выйдите на улицу и поверните направо. В тупике поверните налево. Возьмите лежащую на двери булавку и откройте ей замок. Несколько раз дерните за веревки и войдите внутрь. Возьмите с подставки плошку с маслом и войдите в темную комнату. Дотроньтесь огнивом до масла. Возьмите стоящий слева ящик. Выйдите на улицу. Если все сделано верно, то наступит вечер. Идите по направлению ко входу в деревню. Слева появится небольшой проход. Идите по нему до конца, войдите в дверь слева. Покажите хозяину хижины все, что нашли. Когда он предложит поспать, лягте на циновку у стены и возьмите деревянный подголовник.

МАСТЕРСКАЯ БАЛЬЗАМИРОВАНИЯ

Войдите во двор, по левой стороне подойдите к двери и постучите. К вам выйдет хозяин. Покажите ему ящик. Войдите внутрь, поверните направо, сделайте несколько шагов вперед и найдите под покрывалом тело Тхана. Дотроньтесь до ожерелья у него на шее куском папируса. Повернитесь к бальзамировщику и поговорите с ним. Он даст вам два кубика и предложит разгадать загадку. Идите следом за ним. Возьмите предметы в следующем порядке: oudjat eye, small column, djed pillar, tit knot. После этого разложите предметы таким образом: oudjat eye – в верхний левый квадрат, small column – в нижний левый квадрат, tit knot. – в правый верхний квадрат, djed pillar – в нижний правый квадрат. Теперь вас признали за своего. Идите в соседнюю комнату и подойдите к саркофагу Хери (зеленый, стоит у левой стены) и посмотрите на узор, расположенный в верхней части. Рассмотрите на его фоне вашу зашифрованную записку. Выйдите через дверь на улицу и присоединитесь к процессии. И ни в коем случае не спускайтесь в могилу!

МОГИЛА БОГАТОГО ГОРОЖАНИНА

Говорил же – не спускайтесь, а вы? Вообще, не понятно, за какие такие грехи вас замуровали в могиле. Пока идет сверху свет, запомните, где стоит масляный светильник. Когда свет погаснет, достаньте огниво и зажгите лампу. Возьмите со стула бумеранг и нож. Не убирая нож, посмотрите по сторонам и в том месте на стене, где нож станет белого цвета, примените его. Пролезьте в образовавшуюся дыру. Спросите у рабочего, где выход. Сделайте шаг вперед и поверните направо. Выйдите на улицу. Поверните направо и подойдите к женщине, стоящей у стены. Она предложит решить загадку. Выберите восьмой квадрат, приблизьтесь к нему и рассмотрите на его фоне шифрованную записку. Поверните направо и подойдите к рисункам на стене. Рассмотрите узор, находящийся слева в полутени. Сравните с рисунком свою записку. Вернитесь к женщине и покажите ей записку. Идите за женщиной.

ДОМ ПАНЕХЕЗИ

Поговорите с охранником. Когда он скажет, что ему не знакомо ваше имя, дайте ему деньги (два деревянных кубика), и он вас сразу вспомнит. Пройдите вперед до дома, поверните направо по тропинке и подойдите к правой двери, ведущей в сад. Когда вы войдете, в вас начнет стрелять спрятавшийся лучник. Чуть справа, совсем близко, стоит дерево. Обычно лучник прячется в кустах чуть правее ствола. Бросьте туда бумеранг и убейте стрелка. Если его там не окажется, вам придется кидать бумеранг во все стороны, пока не попадете. Поверните налево, сделайте шаг вперед, еще раз поверните налево и войдите в дом. В доме поверните направо и войдите в комнату, в которой стоит женщина. Поверните налево и войдите в дверь перед вами. В кладовой возьмите с пола миску с молоком. Вернитесь назад и войдите в комнату напротив

входа. В этой комнате слышно мяуканье кошки. Поставьте миску с молоком на циновку у стены. Когда кошка придет, снимите кольцо, висящее у нее на ухе. Этим кольцом откройте потайную дверку, расположенную над красным стулом. Возьмите из ниши записку и брусок из кости. Вернитесь в комнату с женщиной, сделайте шаг направо, поверните налево и идите в дверь, расположенную перед вами. Поверните направо. Перед вами три прохода. Сначала зайдите в правый и с плетеных корзинок возьмите ожерелье и парик. Вернитесь и пройдите в центральный проход. Это – душевая. Слева возьмите тюбик с краской для лица. Посмотрите в зеркало, лежащее справа. Украсьте свое лицо гримом и наденьте парик. Пройдите в левый проход и подберите тунику. Вернитесь к женщине в холле. Покажите ей ожерелье и она пропустит вас на второй этаж. Поднимитесь по лестнице, поверните направо и выйдите на балкон. Подойдите к столику с костями и положите недостающую кость на пустое место. Теперь нажмите на следующие кости: Heri – Pedjet – Ptah – Nefer. Из открывшегося слева потайного ящичка достаньте записку. Придет хозяин дома и предложит сыграть в игру на вашу жизнь. Игра проста – нужно выкинуть с доски все свои фишки. Ходы производятся змейкой, начиная с верхнего ряда, слева направо. Количество ходов определяется цифрой, которая появляется при выбрасывании кожаных ремешков. С пятого справа в нижнем ряду поля фишка должна прыгнуть сразу на пять ходов. Если пройдено меньше полей, следующий ход должен выводить фишку с поля. В противном случае она возвращается на середину доски. Ходить можно только той фишкой, на которой рука-курсор превращается в кулачок. Выиграть у специалистов можно, но трудно. Когда игра закончится, немедленно прыгайте с балкона, иначе вас ждет гибель.

ВЛАДЕНИЯ АМОН-РЕ

Повернитесь к Аамерун и поговорите с ней, выбирая вторые варианты ответов. Аамерун поможет пройти вам в храм. Пройдите чуть левее девушки. В храме встаньте к Аамерун спиной и идите вперед до тех пор, пока не увидите мужчину. Поверните налево и идите вперед. Когда упретесь в стену, пройдите в узкий проход правее. Пройдите по нему до конца, поднимитесь по ступенькам и выйдите на террасу. Подойдите к жрецу, хранителю времени, и поговорите с ним. Возьмите прибор для определения времени и используйте его на сидящем ассистенте жреца. Расположите прибор так, чтобы желтая звезда над головой ассистента оказалась в треугольной прорези. Щелкните левой кнопкой мыши. Спуститесь на один пролет по ступенькам и войдите в комнату слева. Послушайте, что скажет жрец, выберите второй вариант ответа. Когда жрец замолчит, обратитесь к нему еще раз. Когда жрец уйдет, повернитесь направо и посмотрите на пол. Наполненный желтой жидкостью стакан в правом верхнем углу показывает, сколько времени у вас осталось. Поэтому поторопитесь. (Кстати, с этого момента игру лучше не записывать, так как начинать придется с этого же места.) Возьмите небольшую чашку. Посмотрите на большую миску и вычерпните из нее воду чашкой. Отковырните ножом две появившиеся заплатки. Возьмите открывшиеся элементы. Спуститесь по лестнице на первый этаж в колонный зал и достаньте имеющуюся у вас карту. На ней отмечено, где искать недостающие улики. Вернитесь тем же путем, которым шли к лестнице, пройдите мимо монаха до стены. Повернитесь направо и сделайте шаг вперед. В основании колонны справа есть ниша. Возьмите из нее ожерелье. Теперь развернитесь, сделайте шаг вперед, поверните налево, дойдите до монаха, поверните налево и идите вперед до Аамерун. Покажите ей то, что нашли. Выберите первый вариант ответа. После этого вас выгонят из храма и вам придется держать ответ перед верховным жрецом. В ответ на его вопрос о ваших расследованиях подойдите к Птанеферу и сорвите с него тунику. На открывшуюся на его груди пластину прикрепите два добытых доказательства его вины. Стража уведет Птанефера. Верховный жрец отметит вашу потрясающую храбрость при расследовании столь сложного дела и пообещает, что сообщит о вас правителю и что вы (ну повезло же!) получите немного золота.

Nick Silin

DESCENT: FREESPACE THE GREAT WAR

РАЗРАБОТЧИК	Volition Inc.
ИЗДАТЕЛЬ	Interplay
ВЫХОД	июнь 1998 г
ЖАНР	космический симулятор
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 166 или быстрее
Оперативная память	32 Мб

Рекомендуется 3D-ускоритель на чипсете Voodoo или Voodoo 2

Некоторое время назад компания Parallax, прославившаяся выпуском Descent 1 и 2, раскололась на две независимых организации. И каждая занялась разработкой продолжения своего бессмертного детища. Outrage Ent. создает непосредственное продолжение битв в подземных лабиринтах (Descent 3), А вот Volition Inc. занялась разработкой космического симулятора Descent: FreeSpase. И если Descent 3 несколько задержался в своем развитии, то Volition Inc. уже порадовала нас своим новым творением.

Действительно, игра получилась восхитительной. Сочетание детально продуманного сюжета, плавно развивающегося на протяжении всей игры, потрясающей графики и вполне умеренных системных требований обеспечило игре счастливое будущее. Своим выходом Descent: FreeSpace задало новые стандарты в производстве космических симуляторов. Можно долго петь дифирамбы во славу D:FS, но нами уже было сказано, что игра получилась классная, а потому позволим себе перейти к тем незначительным недостаткам, которые все-таки в игре существуют.

Хотя это и спорный вопрос, но все же хотелось бы отметить как недостаток полностью линейный сюжет D:FS. Миссия следует за миссией, не предлагается никаких вариантов ветвления (кому-то это может не понравиться). Несколько подкачало звуковое и музыкальное оформление. Нет, все не так уж плохо, но могло быть лучше. Выстрелы чересчур тихие, а музыка не всегда соответствует игровому настрою. И, наконец, последний камень в огород FreeSpace. Multiplayer в игре получился неудачным. Напрочь отсутствует режим Deathmatch. Присутствуют лишь совместная игра и Team to Team. А ведь первые части Descent во многом прославились благодаря замечательно реализованному Deathmatch'у.

Выводы делайте сами, но спешим предупредить: перечисленные недостатки не могут затмить положительные качества игры. За неимением достойных конкурентов Descent: FreeSpace занимает первое место среди космических симуляторов, по крайней мере, на ближайшие полгода. А там видно будет...

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человечество активно осваивало космос. На матушке-Земле места давно уже не хватало, а потому создавались все новые и новые колонии. Возникла потребность в новой форме правления, которая смогла бы контролировать все расширяющиеся территории. Новая правящая организация получила название Галактическое Содружество землян. Под его руковод-

ством человеческая раса процветала, продолжая свое гордое шествование по Галактике. И вот настал день, когда люди поняли, что они не одиноки в ней.

Васуданам (а именно так именовали себя пришельцы) было нужно то же, что и землянам, – новые территории. А потому мирной встречи не получилось. Разгорелась кровопролитная война. С самого начала стало понятно, что силы землян и васудан приблизительно равны. Война приняла затяжной характер. Шел уже пятнадцатый год противостояния, когда неожиданно в пределах обитаемой части Галактики появились неопознанные военные корабли. Они уничтожали как землян, так и васудан, и по своей мощи превосходили корабли обеих рас. Вскоре стало ясно, что чужаки представляют опасность для существования и человечества, и пришельцев с Васудана (так называется планета вблизи звезды Васуда – родина васудан). Тогда был создан союз людей и их бывших врагов, призванный противостоять новой угрозе. Пришельцев назвали шиване. И началась новая война...

ОРУЖИЕ

GTM MX-50 – самая «средненькая» из всех ракет.

GTM-4 Hornet – небольшие ракеты, вылетают сразу по четыре штуки, что компенсирует малую убойную силу. Ракеты самонаводящиеся, но, если не настигнут цель, через некоторое время самоуничтожаются.

GTM-2 Fury – мелкие неуправляемые ракеты. Зато очень высоки скорость и боезапас. Ими удобно расстреливать противника с близкой дистанции.

GTM-9 Interceptor – эта ракета долго держит цель, но, как и Hornet, взрывается через некоторое время. Хороша против крейсеров и бомбардировщиков из-за их небольшой скорости.

GTM Phoenix – противобомбовые ракеты. Незаменимы на миссиях по охране кораблей, т. к. позволяют свести к минимуму повреждения, наносимые бомбардировщиками врага.

GTM-43 Stiletto – самонаводящиеся ракеты. После пуска разлетаются на несколько более мелких, каждая из которых способна преследовать свою цель.

GTM-1 Synaptic – самонаводящаяся бомба. После запуска разлетается на несколько пакетов взрывчатки. Вследствие небольшой скорости лучше использовать для уничтожения крупных объектов (время перезарядки 5 секунд).

GTM-3 Tsunami – значительно более мощная бомба. К сожалению, время перезарядки целых 20 секунд, что делает невозможным ее использование в некоторых миссиях.

GTM-31 Disruptor – уничтожает двигатели и не вредит прочим системам корабля.

GTM-N1 Harbinger – самая мощная бомба в игре. Но больше шести штук на миссию взять нельзя: слишком велика масса (время перезарядки 30 секунд).

КОРАБЕЛЬНЫЙ ПАРК

В игре предусмотрена возможность выбора корабля для выполнения каждой миссии с полной заменой его вооружения. Поэкспериментируйте, возможно, вам удастся подобрать вариант оптимальнее, чем выставленный по умолчанию.

GTF Ulysses (space superiority) – маленький и легкий истребитель. Чересчур маленький и легкий. Прибавьте к этому слабую броню и лишь один контейнер для ракет, и вы получите малопригодную для боя машину.

GTF Apollo (space superiority) – удачное сочетание брони, маневренности и вооружения делают эту машину пригодной для большинства миссий в игре.

GTF Valkyrie (interceptor) – сила этой машины в ее скорости и маневренности. Огневой мощью похвастаться не может, но на миссиях по уничтожению истребителей противника не знает себе равных. Против крейсеров и уничтожителей шансов мало, т. к. даже этому перехватчику довольно сложно уйти от самонаводящихся ракет.

GTF Hercules (heavy assault) – ничем не выдающийся корабль. Своеобразный середнячок среди прочих.

GTB Medusa (heavy bomber) – хорош во всех миссиях, где нужно атаковать крупные суда противника.

Удачное сочетание брони и вооружения плюс неплохие летные качества. До появления GTB Ursa лучший «уничтожитель» в игре.

GTB Athena (light bomber) – проигрывает бомбардировщику Medusa по большинству характеристик. От самонаводящихся ракет уйти Athena не может: скорость не та. Да и от истребителей не отвязаться. А вот в броне и вооружении этот корабль заметно уступает Медузе.

GTB Ursa (heavy bomber) – самый лучший бомбардировщик, но доступен лишь начиная с тридцатой миссии (Running the Gauntlet). Благодаря трем ракетным отсекам, может уничтожить несколько вражеских крейсеров, не прибегая к услугам корабля поддержки.

TRAINING MISSION 1-3

Обычные тренировочные миссии. Начинающим помогают разобраться, что к чему, а асам – привыкнуть к новому управлению.

EVE OF DESTRUCTION

Под ваше попечение поступает корабль GTS Orff Fenris. Его-то и придется охранять. Вражеских истребителей не очень много, так что отбиться несложно. Только не подпускайте их близко к Fenris'у, иначе летчики-камикадзе просто протаранят его. Даже будучи подбитыми, они идут на «стыковку» с завидной точностью. Вскоре подоспеет подмога, и тогда можно будет расслабиться.

THE FIELD OF BATTLE

В поле астероидов наши радары засекли несколько вражеских истребителей. На разборку с ними направили вас.

Корабли врага (класса Anubis) раскиданы в каменном облаке по одному. Разобраться с ними не представит для вас никакого труда, если открывать по ним огонь сразу после вхождения их в поле видимости (на радаре точка цели станет ярко-красной). Помните, что астероиды легко уничтожаются, хотя система наведения на цель их и «не берет». Всего пара выстрелов, и каменная громада обратится в пыль. После уничтожения последнего корабля вам предстоит сразиться с профессиональным вражеским пилотом (кораблем класса Seth). Пилотирует он свой корабль просто мастерски, но вам на помощь придут корабли Содружества. Вместе вы его легко одолеете. Главное, чтобы уничтожили профессионала именно вы! Иначе лавры победителя достанутся кому-то другому .

ADVANCED TRAINING

Еще одна тренировочная миссия. Вас обучат командовать звеном истребителей.

SMALL DEADLY PLACE

Необходимо охранять от атак болтающиеся в открытом космосе контейнеры. Как только начнете игру, вызовите подкрепление, иначе все может закончиться весьма печально (для вас). Тут же уничтожьте два транспортных судна класса Ma'at и Bast, которые, лишь завидев вас, кинутся наутек. Теперь о защите контейнеров. Вражеские истребители Anubis атакуют небольшими группами с интервалом секунд в 40. Именно в эти секунды необходимо вызвать корабль с боеприпасами. И еще. Не суйтесь к «Скорпионам» (группа кораблей). Единственная возможность избавиться от них – послать в атаку «Дельта»-истребители. С прилетом Orff Fenris можно уходить на базу.

AVENGING ANGELS

В наших рядах обнаружен изменник. Лейтенант Мак-Карти (MacCarthy) выкрал с базы секретное оружие Avenger и в ближайшее время передаст его врагам. Но доблестная разведка узнала координаты места встречи корабля Мак-Карти (Omega) с вражескими послами. На захват отправляют вас.

Попав в эпицентр боя, бросьте все силы на уничтожение вражеских истребителей класса Horus и Anubis. В это время крейсер васудан «Распутин» начинает стыковку с Omega Мак-Карти. Допустить этого нельзя, поэтому все силы бросьте на уничтожение «Распутина» (при условии, что вражеских истребителей существенно поубавилось). Когда с последним будет покончено, отстреливаем «Омеге» двигатели при помощи дизруптора и ждем прибытия судна-буксира. Васудане еще раз попытаются отбить «Омегу», но эти попытки уже и вовсе смешны.

OUT OF THE DARK, INTO THE NIGHT

Оружие Avenger отвоевано, осталось наладить его массовое производство. Доставить смертельную технологию в систему Ribos поручѐно крейсеру Plato. Но Ribos расположена в другой Галактике, а потому путь к ней лежит через субпространство, вход в которое расположен поблизости от звезды Antares.

Необходимо сопроводить Plato до субпространственного туннеля, защитив его от всех вражеских атак. Между прочим, уничтожение Plato не будет считаться провалом миссии. Главное – проследить за сохранностью спасательной шлюпки.

В начале миссии крейсер подвергнется массированной атаке васуданских бомбардировщиков класса Asiris при поддержке нескольких истребителей. Не слишком усердствуйте в их уничтожении. Через непродолжительное время васудан атакует шиванская эскадрилья. Уничтожив остатки васудан, шиване примутся за крейсер. Защитить его, по всей видимости, невозможно. Зато шлюпку никто не тронет, и вы благополучно сопроводите ее до пространственного перехода. Когда до субпространственных ворот останется меньше минуты, оттуда появится шиванский истребитель. Все силы бросаем на его уничтожение. Ракетные системы его засечь не могут, поэтому остается пользоваться обычными пушками. Помните: главное – не уничтожить врага, а не дать ему уничтожить спасательную шлюпку.

PAVING THE WAY

Шиванские корабли продолжают бесчинствовать в различных уголках космического пространства, принося ощутимый урон как нашему, так и флоту васудан. Решено подписать с васуданами пакт о ненападении...

...Далекая звездная система под контролем шиван. Все субпространственные переходы разрушены. Остался только один в поясе астероидов. Необходимо сопроводить базу Galatea к пространственным воротам.

Как это ни странно звучит, но основную опасность в этой миссии представляют не атакующие шиванские корабли, а астероиды. А поэтому отошлите напарников разбираться с врагом, а сами вплотную займитесь этим космическим мусором. Наибольший урон Galatea приносят астероиды с наибольшей скоростью – на них и заострите свое внимание.

PANDORA'S BOX

Разведка доложила, что в системе Ikeya зафиксирована необычная активность шиван. Вскоре становится известно, что вызвано это наличием в указанном районе склада электрооборудования для вражеских истребителей. Склад находится под прикрытием шести неподвижных турелей, которые необходимо уничтожить. Этим вы обеспечите подход транспортных судов, которые захватят контейнеры с электронным оборудованием. Будет совсем неплохо, если перед отправкой вам удастся изучить содержимое контейнеров.

Прибыв к месту действия, вы сразу обнаружите вражеские турели. Вокруг будет кружиться множество истребителей. Не стоит тратить время на уничтожение кораблей – это у вас вряд ли получится. Сразу направляйтесь к орудиям и по одному уничтожайте их. Для исследования контейнеров необходимо подлететь к ним вплотную. Делать это нужно крайне быстро, т. к. на поле боя вскоре явится шиванский крейсер.

THE HAMMER AND THE ANVIL

Транспорт с оружием-Avenger уничтожен шиванами. Но это был лишь отвлекающий маневр. Настоящий конвой с тремя единицами Авангера отправлен по другому маршруту. Важно не допустить уничтожение всех контейнеров с оружием до прибытия эскорта васудан. Есть еще одна неприятность. Не все из васудан пошли на союз с людьми. Некоторые остались «патриотами» и, основав организацию Hammer of Light, вступили в союз с шиванами.

Груз стартовал с базы Andromeda и направляется к пространственным воротам. Почти сразу же вы подвергнетесь атаке шиван. Корабли заходят издалека, но вылетать им навстречу всячески не рекомендуется. Чуть отдалитесь от контейнеров, и с тыла зайдет еще одно вражеское звено. В этой миссии выигрышная тактика – глухая оборона....

...Вот уже близок вход в субпространство, отбита последняя атака, и вновь к вам приближаются две группы кораблей. Первая – васудан. Они эскортом окружают контейнеры и направляются к субпереходу. Вторая группа – корабли Hammer of Light, они яростно набрасываются на вас. Не стоит кидаться в атаку. Лучше, отступая за конвоем, время от времени отстреливаться. Это позволит заручиться поддержкой васудан и уничтожить всю эскадрилью отщепенцев.

ADVANCED TRAINING

В очередной тренировочной миссии вас научат использовать новые виды вооружения (ракеты) и защитные поля.

THE DARKNESS AND THE LIGHT

...Система Beta Cygni. Торговое сообщение полностью перекрыто усилиями братства Hammer of Light. Разведка сообщает, что в этом же районе расположен их склад с грузами, награбленными в других звездных системах. Участок космоса у Beta Cygni патрулируется крейсером васудан «Рамзес» (Ramzes). Вашим заданием будет обезвредить и захватить вражеский крейсер и полностью уничтожить склады.

Расправиться с «Рамзесом» не представляет никаких сложностей. Уничтожив двигатели при помощи дизруптера, вы полностью обездвижите его. Отделаться от истребителей не менее просто. Неприятности начинаются позже. Неожиданно из субпространства появляется шиванский крейсер Taranis. Огневая мощь крейсера столь велика, что уничтожить его вам не удастся, равно как и воспрепятствовать уничтожению «Рамзеса». Единственное, что можно сделать, так это вывести из строя несколько шиванских истребителей.

FIRST STRIKE

Альянс людей и васудан несет от шиван значительные потери. Во многом они обусловлены появлением в обитаемой части Галактики крейсера шиван Taranis. При всех попытках его уничтожить он неизменно уходил в субпространство. Необходимо обездвижить крейсер и уничтожить систему его обороны, обеспечив тем самым подход буксиров.

Можно сразу, несмотря на потери, приступить к уничтожению орудийных башен крейсера. Для этого вовсе не обязательно выискивать каждую в отдельности. При помощи одной из клавиш управления (по умолчанию – **S**) можно осуществлять наводку ракет на отдельные корабельные постройки. Однако значительно логичней будет предварительно уничтожить все истребители. Вести с ними бой рядом с Taranis опасно – огневая мощь крейсера слишком велика. Но истребители легко увязываются за вами. Заманив их подальше, отдайте приказ об атаке. Когда большая часть истребителей будет уничтожена, атакуйте крейсер и выведите из строя все его орудия.

Сразу после уничтожения последней башни прибудет транспортный корабль и, состыковавшись с Taranis, предпримет попытку его отбуксировать. Увы, мощности его двигателей не хватает – придется ждать прибытия более мощного буксира. Тем временем из субпространства появляются все новые истребители шиван. Держите их на расстоянии. Когда ваших кораб-

лей останется совсем мало, вызовите подкрепление. С появлением большого буксира возьмите крейсер в кольцо и отступайте в сторону пространственных ворот. Перед самым субпереходом на поле боя появится эскадрилья шиванских бомбардировщиков. В схватке с ними у вас нет никаких шансов. Продержитесь до ухода Taranis в субпространство и спешно отступайте. Миссия выполнена.

THE AFTERMATH

Шиване, заслышав о захвате Taranis, разозлились не на шутку. Они атаковали исследовательскую базу Tombaught, занимающуюся изучением технологий Taranis. База была полностью уничтожена. Шиване также захватили несколько обитаемых планет в том же участке космоса. Неизвестно, что стало с поселенцами. Три транспортных судна занимаются переправкой уцелевших с Tombaught на «большую землю».

Важно конвоировать транспортники до встречи с васуданским уничтожителем Pinnacle. Миссия не сложна, главное – не отлетать от транспортов далеко. Займите кольцевую оборону (для этого необходимо отдавать приказ об охране не реже одного раза в десять секунд) и иногда посылайте часть истребителей в атаку. Хорошо, если до встречи с Pinnacle уцелеют все три транспортных судна.

THE BIG BANG

В отдаленном уголке Галактики на исследовательской станции Azimov ведутся строго засекреченные работы. Разрабатываются новейшие военные технологии. Внезапно пришло сообщение, что станция атакована истребителями шиван. Необходима срочная эвакуация. Но для этого требуется очистить этот участок космоса от кораблей противника. В вашем распоряжении лишь пять истребителей.

Вокруг станции Azimov крутятся несколько истребителей шиван. Это профессионалы. Вступать с ними в ближний бой всячески не рекомендуется. Бейте по ним ракетами с дальней дистанции. Даже если всех не уничтожите, остальные отойдут подальше. Вскоре появится транспорт, который заберет уцелевших. Возьмите его в кольцо и отступайте в сторону субпространственного перехода. Перед самым прыжком на вас нападут шиванские бомбардировщики. Уничтожить всех вряд ли удастся. Главное – не допустить уничтожение транспорта.

LA RUDTA DELLA FORTUNA

Разведка донесла, что в районе системы Antares дислоцируется большая группа войск Hammer of Light. Вам поручено полностью уничтожить вражеское скопление.

Прилетев на место действия, вы сразу же узнаете две новости: хорошую и плохую. Хорошая – флот Hammer of Light уже уничтожен шиванами. Плохая новость – шиване все еще здесь и теперь собираются сделать с вами то же, что и с васуданами. В их распоряжении два крейсера и несколько истребителей. Первым делом уничтожьте истребители и лишь потом беритесь за крейсера. Иначе, пока будете биться с крейсером, истребители по одному перебьют всех. К каждому крейсеру заходите так, чтобы он собой закрывал вас от огня второго. И еще: если в самом начале миссии выбрать себе в управление не истребитель, а бомбардировщик Medusa, уничтожение крейсеров существенно упростится.

WHERE EAGLES DARE

В одном из секторов космического пространства обнаружен конвой оружия для Hammer of Light. Сейчас он направляется к пространственным воротам. Нельзя дать ему уйти.

Конвой состоит из шести крейсеров, все их нужно уничтожить. Делается это, сами понимаете, ракетами. Необходимо постоянно вызывать корабль, доставляющий вооружение. Для выполнения миссии можно пересесть в бомбардировщик. Только не следует забывать, что скорость и маневренность у него меньше, чем у истребителя, и увернуться от крейсерских орудий будет заметно сложнее.

TENDERIZER

Шиване начинают одерживать победу в этой кровопролитной войне. Они уже вплотную подобрались к звездной системе – родине васудан. На помощь планете Васудан отправлен звездный уничтожитель Galatea. Но есть одна проблема. Все пространственные ворота в секторе Васудана заблокированы шиванами. Тем не менее, было решено осуществить прорыв. По данным разведки, один из входов в субпространство охраняется только стационарными орудиями. Вам необходимо обеспечить безопасный выход Galatea из субпространства.

В самом начале миссии уничтожьте стационарные орудия. Только не тратьте на них ракеты (без них миссию не выполнить). Дальше из субпространства появится уничтожитель Galatea, и тут же на вас накинуться шиванские истребители.

Главное – уничтожить истребители группы Cancer. Это шиванские камикадзе, готовые уничтожить Galatea всеми возможными способами, даже ценой собственной жизни. Как только расправитесь с ними, сразу же атакуйте корабль Mauler. Если он прикрепится к крейсеру, то через некоторое время взорвется и миссия будет провалена. Уничтожить его можно только ракетами. Если успели уничтожить Mauler, то миссия считается выполненной.

SHELL GAME

Крейсер Galatea успешно ушел в субпространство. Теперь вам сообщают, что в данный район вскоре телепортируется шиванский уничтожитель Eva, охраняющий высокоценный груз. Перед вами стоит задача уничтожить вражеский крейсер и захватить груз.

Увы, но первую часть задания выполнить не удастся. При попытке атаки Eva неожиданно исчезает в субпространстве. Зато с захватом груза проблем не будет. Необходимо расстрелять транспортные корабли, не задев при этом контейнеры. Через некоторое время прибудут транспортники Содружества и заберут груз.

ENTER THE DRAGON

Шиванская технология все еще остается загадкой как для людей, так и для васудан. Не был захвачен ни один шиванский корабль: их пилоты скорее умрут, чем сдадутся в плен. Но неожиданно союзу подвернулся случай получить один из шиванских кораблей. В системе Deneb была обнаружена база Shakti, занимающаяся ремонтом вражеского флота. Среди десятка поврежденных кораблей для захвата был выбран истребитель класса Dragon – Arjuna 1. Вам необходимо уничтожить ремонтную базу и захватить истребитель.

Хотя истребитель и поврежден, двигается он весьма быстро и постоянно норовит скрыться в гуще вражеских кораблей. Вам необходимо уничтожить двигатели истребителя. Для этого засеките истребитель радаром и дайте приказ обездвижить противника. Вражеские суда не смогут оказать вам достойного сопротивления. Но (внимание!) сразу после уничтожения двигателей Arjuna все скопом попытаются его уничтожить. Допустить этого нельзя, поэтому есть смысл с самого начала вывести из строя все поврежденные корабли, а уж потом гоняться за Arjuna.

PLAYING JUDAS

Шиване вновь осаждают Васудан. Все новые и новые силы стягиваются в этот космический регион. Тем не менее, до сих пор остается загадкой, какова же реальная численность флота, сосредоточенного у Васудана. Эта информация просто необходима для подготовки достойного ответа. Шиванский истребитель еще не до конца изучен: на данный момент есть лишь возможность пилотировать его, а вот система вооружения до сих пор остается загадкой. И все же решено отправить его на разведочную миссию в район Васудана. Известно, что на шиванских истребителях установлены системы опознавания пилотов других судов, но действуют они только на близком расстоянии. Вам необходимо

незаметно проследовать по территории сосредоточения шиванского флота и произвести сканирование вражеских кораблей с целью определения их численности и классовой принадлежности.

В самом начале миссии просканируйте находящиеся неподалеку контейнеры с грузом. С прибытием новых кораблей сканируйте их. Не забывайте постоянно следить за радаром: шиванские истребители могут подлетать с тыла. Постоянно держите их на расстоянии от себя: если они вас засекут – миссию можно начинать заново. В скором времени из субпространства вынырнет уничтожитель Eva. Просканируйте его. Внезапно у вашего истребителя отказывают двигатели, необходимые для субпространственного перехода. Из субпространства появляется еще один шиванский крейсер. Это Lucifer. После того как вы его просканируете, субпространственные двигатели вновь заработают. Как раз вовремя – шиванские системы опознавания вас засекли. Срочно улетайте, так как миссия выполнена.

P. S. Просканировать Lucifer, оставшись при этом незамеченным, довольно сложно. Но об этом можно и не беспокоиться: у уничтожителя на корпусе довольно много различных пристроек, за которыми можно спрятаться. Пушки Lucifer'а вас не достанут, а истребители врага побоятся задеть своего. Произведя сканирование, ждите включения двигателей и улетайте.

EVANGELIST

Большую опасность для Васудана представляет уничтожитель Eva. Разведка изучила маршрут уничтожителя и рассчитала время, когда он будет находиться без прикрытия. Вам поручено отпразиться в означенный район и разрушить Eva.

Уничтожить корабль нужно бомбами (Synaptic). Один борт Eva практически не защищен. Заходим с этой стороны и спокойно скидываем взрывчатку. Вашего боезапаса, скорее всего, не хватит, придется вызвать транспортный корабль с оружием.

DOOMDAY

Галактическая станция Galatea атакована флотом шиван. Вашим заданием будет защита станции до прибытия корабля спасения для эвакуации всех уцелевших.

Миссия интересна тем, что выполнить ее, по всей видимости, невозможно. Вскоре после начала на место сражения прибудет Lucifer, и базу будет уже не спасти.

EXODUS

Планета Васудан практически уничтожена. Лишь немногим удалось уцелеть. Сейчас васуданское правительство занято эвакуацией выживших. Наше правительство направило вас для прикрытия спасательных кораблей.

Выстоять в этой миссии непросто. Без корабля снабжения уцелеть практически невозможно. Так что почаще пользуйтесь этой услугой. Между атаками врага есть временной разрыв, в этот момент и нужно заправляться оружием. Есть возможность вызвать поддержку, но при грамотно распланированном подвозе боеприпасов это не потребуется. В самом конце миссии прибудет васуданский транспорт. После его спасения миссия будет завершена.

LAST HOPE

Вам дано задание встретить васуданский уничтожитель Hope в определенном регионе космоса и некоторое время эскортировать его.

Но что-то пошло не так. На место встречи Hope прибыл полуразрушенный: почти полностью уничтожены орудия и силовые поля. Придется его защищать. Васудане уже направили ремонтное судно для полного восстановления Hope, и его придется защищать.

И, как всегда, шиване не могут обойти своим вниманием терпящих бедствие. Их атаки начинаются сразу после вашего прибытия. Самое опасное в этой миссии – неожидан-

ность. Корабли шиван могут появиться из субпространства в любой точке. И везде нужно поспевать. Особенно опасны вражеские крейсеры. Оставьте все корабли Содружества охранять уничтожитель, а сами займитесь шиванскими крейсерами, появляющимися неподалеку. Вполне вероятна ситуация, когда крейсер шиван вынырнет из субпространства у самой Норе. Тогда кидайте все и все силы бросайте на его ликвидацию. Чуть промедлите – и от Норе ничего не останется. Если вблизи уничтожителя появились сразу два крейсера, немедленно вызывайте подмогу, иначе спасти корабль не удастся.

A FAILURE TO COMMUNICATE

Получено сообщение, что одна из васуданских баз в отдаленном уголке космоса подверглась нападению. Данное поселение особенно важно, так как здесь расположен единственный Коммуникационный Центр (Communication Center) в этой части Галактики. Вас посылают на охрану атакованной инсталляции.

По прибытию на место вы обнаружите полуразрушенную базу васудан. Lucifer продолжает планомерно обстреливать станцию. Не стоит и пытаться ее отстоять: база будет уничтожена раньше, чем вы прибудете на место. Поэтому отыскивайте на радаре Коммуникационный Центр и направляйтесь на его защиту. Важно сделать это как можно раньше. Отстоять станцию хоть и не просто, но возможно. Главное – постоянно возвращайте отдалившиеся истребители назад к Центру.

REACHING THE ZENITH

Сейчас шиване близки к победе, как никогда раньше. Пространство, контролируемое войсками Содружества, с каждым днем сужается. Самым страшным представляется то, что шиване контролируют практически все субпространственные туннели. Остался, видимо, только один шанс вырваться из все более сужающегося кольца – маленькие пространственные ворота от Deneb к Altair. Этот стратегически важный путь охраняется шиванским крейсером Zenith, и, если его уничтожить, у Содружества появится реальный шанс на победу. Вам необходимо полностью уничтожить вооружение крейсера, а если удастся, то и сам Zenith.

Миссия не проста, но вполне выполнима. Для начала необходимо уничтожить все истребители-охранники. Дальше подлетаем к Zenith вплотную и в бреющем полете уничтожаем все орудийные башни крейсера. Не пытайтесь делать это с расстояния. Когда вы у самого корпуса, то лазерные установки вас не достанут и опасаться нужно только ракетных турелей. На большой дистанции по вам будет бить весь арсенал крейсера. Когда Zenith будет уничтожен, из субпространства вынырнет тяжелый истребитель шиван. Но он достаточно легко уничтожается ракетами. (На протяжении миссии можно вызвать транспорт с оружием. Пользуйтесь этим.) На этом миссия закончится.

RUNNING THE GAUNTLET

Разведка донесла, что на одну из исследовательских станций Содружества готовится массированная атака шиван. Решено срочно эвакуировать персонал базы. Для этой цели отправлено два транспортных судна. Вам необходимо обеспечить их безопасный отход.

Возьмите транспортники в кольцо. Вскоре из субпространства появится Lucifer и из него вылетит множество истребителей. Без вызова подмоги справиться с ними практически нереально.

BLACK OMEGA

Вскоре после вашего возвращения выясняется, что не весь персонал базы был эвакуирован. Необходимо предпринять еще один спасательный рейс. Вновь вам предстоит охранять два транспортника. Шиване успели покинуть этот участок космоса. Зато теперь его контролируют ребята из Hammer of Light. В частности, здесь курсирует один из самых больших крейсеров – Anvil. Вам поручено обеспечить безопасное отступление транспортников с пострадавшими и по возможности уничтожить крейсер. С самого начала по-

шлите одну из групп истребителей на охрану транспортов. С оставшимися уничтожьте все бомбардировщики и отбейте первую атаку вражеских истребителей. Теперь все силы киньте на уничтожение вновь прибывших истребителей врага, а сами подлетайте к Anvil и на бреющем полете скидывайте на него все бомбы. Уничтожить бомбами крейсер не удастся, но покалечите вы его изрядно. Теперь отлетаем подальше и добиваем Anvil ракетами. Все, миссия выполнена.

P. S. В этой миссии доступны бомбы GTM-N1Harbinger. Так что есть смысл пересесть на самый мощный бомбардировщик и загрузиться ими до предела. При помощи этих бомб можно уничтожить Anvil, вызвав транспорт с оружием только один раз.

CLASH OF THE TITANS

Наша разведка донесла, что шиванам известны точные координаты солнечной системы. И теперь к нам направляется сам Lucifer. Из всех кораблей земного флота достойную конкуренцию ему может составить только уничтожитель Bastion. Это последняя надежда землян. Вам необходимо доставить Bastion к месту предполагаемой схватки с минимальными потерями.

Миссия, которая проходится не столько умом, сколько умением пилотировать свой корабль. Отдайте большинству ваших истребителей приказ охранять Bastion. А с остальными отбивайте атаки многочисленных бомбардировщиков противника. Основную опасность представляют корабли классов Indra, Bheema и Asura. Старайтесь не подпускать бомбардировщики к уничтожителю: они сразу же затеряются среди надстроек, и отловить их будет намного сложнее. Не обращайте внимания на истребители врага: с ними разберутся охранники Bastion'a. Вскоре после начала миссии на Bastion нападет уничтожитель шиван Tantalus. Ваша помощь здесь вряд ли потребуется, но при желании можно уничтожить орудия Tantalus. Экономьте все виды оружия: на следующей миссии нового вам не дадут.

THE GREAT HUNT

В нее плавно перетекает предыдущая миссия. Ничего, кроме охраны Bastion, делать не придется. Необходимо лишь метко и быстро стрелять, да не забывать возвращать к охране увлекшиеся погоней истребители Содружества.

GOOD LUCK

Ну вот и финальное сражение. От того, выйдете вы победителем или проиграете, зависит судьба трех разумных рас во вселенной. Битва с Lucifer происходит в субпространстве, что существенно ограничивает свободу маневра. Дело в том, что это измерение ограничено непроходимым силовым полем, вылететь за пределы которого невозможно. На всю миссию вам отведено минут 10, не больше. Необходимо разрушить пять генераторов защитного поля Lucifer'a. Проблемы в уничтожении связаны с тем, что два генератора расположены с одного борта, а три оставшихся – с другой. Необходимо успеть облететь разрушитель и уничтожить все генераторы.

Примите мои поздравления! Теперь, когда шиване лишились своей главной боевой единицы, уничтожить их будет значительно проще.

Алексей Гомолог

DOMINION: STORM OVER GIFT 3

РАЗРАБОТЧИК	Ion Storm
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
ВЫХОД	июнь 1998 г.
ЖАНР	стратегия в реальном времени
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 133 (рекомендуется 166 и выше)
Оперативная память	16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеоплата	SVGA, 1 Мб (рекомендуется 2 Мб)

Необходимо 190 Мб свободного места на жестком диске

В апреле этого года на рынке компьютерных игр появился StarCraft, поднявший планку в жанре стратегий реального времени на небывалую высоту. Поэтому не удивительно, что все новые стратегии оставались в тени творения Blizzard. Однако конкуренты не собираются сдаваться, выдвигая своих претендентов на роль чемпиона. Среди них особо выделяется игра Dominion. Ребята из компании Ion Storm предлагают вам хорошую графику, качественное звуковое оформление, длинный список юнитов и строений, а также большой арсенал игровых возможностей.

К сожалению, четыре расы, представленные в игре, разнятся между собой по большей степени лишь внешне, но это не особо портит картину. У некоторых игроманов гораздо большее разочарование вызовет другое – игрушка не трехмерная. Так что поклонникам Total Annihilation игра Dominion вряд ли придется по вкусу.

СЮЖЕТ

Как обычно, всё происходит в далеком будущем. Человечество вышло на новый виток развития и смогло путешествовать в другие галактики. Естественно, люди оказались не одни в космосе. Были обнаружены три инопланетных цивилизации – неуклюжие Darken'ы, отвратительные Scorp'ы и громилы Merc'и.

Расы жили в мире, выгодном всем, и все вроде бы шло хорошо, пока на орбите нашей родной Земли не произошел маленький инцидент, приведший к серьезным последствиям – был обнаружен неизвестный спутник-шпион, взорвавшийся при попытке идентифицировать его. Сразу всплыли прошлые обиды и началась война, но не в масштабах всей Галактики, а на одной отдельно взятой планете под названием Gift 3, где были обнаружены запасы какого-то очень нужного всем вещества (уж очень напоминает Фрэнка Херберта и его Dune, не правда ли?). В этой войне вам предлагается возглавить одну из четырех рас и провести ее через двенадцать миссий к полному господству во Вселенной. Хотя кто знает, что таит загадочная планета...

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ DOMINION'А

ЛЮДИ (HUMANS)

Самая знакомая для нас раса. Если захотите увидеть ее представителя – взгляните в зеркало, и все поймете. Это крепкие существа, ростом примерно под два метра, довольно-таки силь-

ные. В общем, не имеют слабых и сильных сторон в своем развитии. Поэтому их боевые единицы можно считать средними во всех отношениях – баланс между ценой, броней и силой оружия (именно поэтому будем считать ее базовой расой при определении характеристик).

Человеческое общество будущего не особо изменилось. Осталась и преступность, и любовь к спорту, люди не забыли вредных привычек – в общем, все как в настоящем. Только теперь, через несколько сотен лет, вся планета объединилась в одно государство, а люди стали очень походить друг на друга (все лысые и клонированные, разве что по половому признаку различаются).

Раса очень хорошо развита технологически и идет именно по техногенному пути развития.

ДАРКЕНЫ (DARKENS)

Раса маленьких, злых и угрюмых существ. Все их общество, похоже, представляет собой религиозное братство. Все даркены беспрекословно подчиняются братству, преданы ему и готовы отдать за него жизнь.

Об их системе мало знают, так как в общении с представителями других рас даркены замкнуты и малоразговорчивы, часто просто уходят от собеседников.

Что касается физических особенностей, то даркены очень выносливы и сильны, зато их красновато-коричневая кожа слабо защищает бренное тело. Именно поэтому ученые даркенов хорошенько поработали над защитой своих войск – они оснащены броней, на треть лучшей, чем у людей. Правда, их оружие наносит меньший вред, а цена юнитов на треть выше, чем на земные аналоги.

Раса даркенов значительно отстает от других рас, особенно людей, но они по максимуму используют свои природные возможности, что вкупе с преданностью братству и верой в свое дело уравнивает их шансы на победу.

СКОРПЫ (SCORPS)

Это отвратительные зеленые существа, по физическим данным схожие с людьми. Также, как и даркены, скорпы замкнуты, мало общаются с другими расами. Да и между собой они не очень много стрекочут. Мало кто бывал у них на родине – уж больно там мерзко.

Общество скорпов похоже на большой муравейник, где всем заправляет королева. Ее огромное потомство так же, как у муравьев, распределяется по профессиям. Представители различных профессий имеют свой особенный внешний вид и возможности, идеально подходящие для выполнения работы.

Основную ставку скорпы делают на естественный путь развития, однако и их технологии достигают довольно высокого уровня, что ставит скорпов в один ряд с остальными расами. Способность быстро размножаться делает их юниты на четверть дешевле, чем у людей, причем прочность брони остается на том же уровне, правда, несколько слабее убойная сила оружия.

МЕРКИ (MERCS)

Очень симпатичная раса. С виду грубые и мерзкие, они на самом деле являются большими эстетами (взгляните хотя бы на убранство их информационной панели). Их общество чем-то напоминает людей нашего времени.

Меркам не чужды вредные привычки (очень прикольно смотреть на пьяного генерала перед началом одной из миссий), они веселы, даже несколько смешны в общении.

Внешне это высокие и очень сильные существа. Но они решили дополнить свою физическую силу мощью оружия, поэтому ученые особо потрудились над вооружением, и теперь пушки мерков – самые мощные пушки в известной части Галактики. Правда, из-за этого «хромают» такие параметры, как броня и цены на их юниты. Первого у их юнитов в два раза меньше, а второе – в полтора раза выше, чем у людей.

Так же, как и люди, мерки очень хорошо развиты в плане технологий.

ОСНОВНЫЕ СТРОЕНИЯ И ИНФРАСТРУКТУРА

Примечание: давая русские названия нижеприведенным строениям и прочим юнитам, автор не стремился воспроизвести точный перевод с английского языка, а старался отразить в русском названии реальные функции данного объекта.

Первая половина этого раздела посвящена строениям. В основном это фабрики, на которых будет строиться ваша армия. Разберемся с их общими функциями и командами: Autorepair – автоматическая починка при получении зданием повреждений; Sell – продать здание за половину его стоимости; Upgrade (эту команду имеют все строения, кроме Refinery) – произвести усовершенствование здания;

Основная фабрика (Main Plant)

Броня – 3.200 hitpoints.

Цена – 30 чел., 3.000 ед. мат.

Апгрейд – 15 чел., 1.500 ед. мат.

Броня после апгрейда – 3.200 hitpoints.

Это ваше основное строение, являющееся главным сборочным цехом для всех видов войск. Именно отсюда они и будут появляться. Кроме того, после уничтожения основной фабрики полностью прерывается подача энергии.

Дополнительная функция Primary Build Pad – установить Main Plant как основную строительную площадку.

Энергостанция (Power Plant)

Броня – 750 hitpoints.

Цена – 10 чел., 300 ед. мат.

Апгрейд – 40 чел., 1.200 ед. мат.

Броня после апгрейда – 1.075 hitpoints.

Это строение будет обеспечивать вашу базу энергией. После апгрейда количество вырабатываемой энергии увеличивается в четыре раза. При заражении строения выход энергии уменьшается вдвое и взрываются все близстоящие маяки.

Дополнительных функций нет.

Центр клонирования (Colony)

Броня – 600 hitpoints.

Цена – 20 чел., 450 ед. мат.

Апгрейд – 40 чел., 900 ед. мат.

Броня после апгрейда – 900 hitpoints.

Это здание будет обеспечивать вас одним из видов ресурсов – людьми. Каждый такой центр может содержать сто человек (выше этой отметки количество людей не будет подниматься), однако вы можете построить несколько – так и плодиться будут лучше. Кстати, после апгрейда скорость размножения увеличивается вдвое. Заражение вирусом приводит к тому, что вновь появляющиеся автоматчики, гранатометчики и киборги переходят под контроль заразившего игрока.

Дополнительных функций нет.

Завод (Refinery)

Броня – 1.600 hitpoints.

Цена – 70 чел., 1.500 ед. мат.

С помощью этого строения вы будете добывать второй вид ресурсов в игре – материал. Но материал этот вырабатывается не из воздуха. Вам необходимо найти специальную скважину, над которой поднимаются зеленоватые испарения, и установить построенный завод на нее. В случае заражения здание начинает отдавать половину добытых ресурсов заразившему игроку.

Дополнительных функций нет.

Штаб (Headquarters)

Броня – 1.600 hitpoints.

Цена – 40 чел., 1.500 ед. мат.

Апгрейд – 20 чел., 750 ед. мат.

Броня после апгрейда – 2.400 hitpoints.

Аналог радара в других подобных играх. Кроме того, апгрейд этого строения дает доступ ко всем оружейным фабрикам и к пулеметной башне. Если здание заражено, то появляется эффект «тумана войны».

Дополнительных функций нет.

Роботосборочная фабрика (Armor Plant)

Броня – 1.600 hitpoints.

Цена – 50 чел., 3.000 ед. мат.

Апгрейд – 25 чел., 1.500 ед. мат.

Броня после апгрейда – 2.400 hitpoints.

Дает вам возможность строить двуногих роботов. Заражение ведет к тому, что вновь появившиеся роботы будут оснащены лишь 50% брони.

Дополнительных функций нет.

Танковая фабрика (Weapons Plant)

Броня – 1.600 hitpoints.

Цена – 25 чел., 2.000 ед. мат.

Апгрейд – 12 чел., 1.000 ед. мат.
Броня после апгрейда – 2.400 hitpoints.

С помощью этого строения вы получите доступ к танкам и ракетным башням. Заражение приведет к тому, что вся танковая техника будет оснащена 50 % брони.

Дополнительных функций нет.

Авиационная фабрика (Propulsion Plant)
Броня – 1.600 hitpoints.
Цена – 75 чел., 5.000 ед. мат.
Апгрейд – 37 чел., 2.500 ед. мат.
Броня после апгрейда – 2.400 hitpoints.

Это строение теоретически дает вам возможность строить летающие объекты, но, не построив Hover Pad, вы так и не сможете это делать. Заражение так же отражается на летающих юнитах, как и заражение танковой фабрики на танках.

Дополнительных функций нет.

Фабрика шасси (Chassis Plant)
Броня – 1.600 hitpoints.
Цена – 100 чел., 4.000 ед. мат.
Апгрейд – 50 чел., 2.000 ед. мат.
Броня после апгрейда – 2.400 hitpoints.

С помощью усовершенствованной подвески вы сможете строить многоногих роботов. Заражение приводит к уменьшению брони этих юнитов вдвое.

Дополнительных функций нет.

Полупроводниковая фабрика (Semiconductor Plant)
Броня – 1.600 hitpoints.
Цена – 25 чел., 2.000 ед. мат.
Апгрейд – 12 чел., 1.000 ед. мат.
Броня после апгрейда – 2.400 hitpoints.

Эта фабрика дает возможность строить техников, мосты, а также самую мощную оборонительную башню – мезонную. Заражение приводит к взрыву всех построенных расой мостов и невозможности их производства в будущем.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СТРОЕНИЯ

Их общие команды: Autorepair – автоматическая починка; Sell – продать строение.

Маяк (Umbilical)
Броня – 750 hitpoints.
Цена – 5 чел., 100 ед. мат.

Вы, наверное, заметили, что нельзя строить что-либо на большом расстоянии от энергостанций. Происходит это потому, что энергетическое поле имеет определенный радиус. И вот, чтобы не строить большого числа энергостанций, вы можете заменить их на эти маяки. В случае заражения маяк взрывается.

Дополнительная функция Show Range – посмотреть радиус действия энергополя.

Энергетический столб (Energy Beacon)
Броня – 1.000 hitpoints.
Цена – 3 чел.а, 400 ед. мат.

Самое простое защитное сооружение, с помощью которого вы можете защититься энергетическими стенами. Заражение приводит к отключению этих стен.

Дополнительных функций нет.

Пулеметная башня (Autocannon Tower)
Броня – 500 hitpoints.
Цена – 50 чел., 1.500 ед. мат.

Это строение оставляет двоякое впечатление: с одной стороны, у него самый большой радиус стрельбы и небольшая цена, а с другой – маленькая убойная сила и слабая броня. В общем, для уверенности ставьте хотя бы еще одну такую же башню, а лучше ракетную или мезонную. Но строить пулеметные башни нужно обязательно – это единственное средство для борьбы с артиллерийскими установками, одним из любимых наступательных юнитов компьютера. Заражение этой, да и любой из двух следующих башен приводит к тому же эффекту, что и заражение энергетического столба.

Дополнительные функции и команды у всех трех башен одинаковы: Show Range – посмотреть радиус стрельбы, Stop – прекратить огонь.

Ракетная башня (Rocket Tower)
Броня – 650 hitpoints.
Цена – 75 чел., 3.000 ед. мат.

Не особо нужная вещь. Стоит заниматься строительством этих башен лишь до появления Semiconductor Plant.

Мезонная башня (Meson Tower)
Броня – 800 hitpoints.
Цена – 100 чел., 4.500 ед. мат.

Вот это – «выбор профессионала». Вражескую технику за секунды рубит в капусту.

Есть только два недостатка – стреляет она недалеко и довольно медленно. А что касается цены, то башня того стоит

Мост (Bridge)

Броня – 1.000 hitpoints.

Цена – 15 чел., 1.000 ед. мат.

Что тут сказать – мост, он и в Африке мост. Заражению не поддается и особых приказов и функций не имеет.

Телепортер (Telepad)

Броня – 900 hitpoints.

Цена – 15 чел., 200 ед. мат.

Структура, способная заменить Main Plant. Обладает строительной функцией. С его помощью вы можете чинить технику. Кроме того, есть несколько миссий, где телепортер используется только по прямому назначению – для перемещения юнитов неизвестно куда. Юниты, заехавшие на зараженный вирусом Telepad, самоуничтожаются.

Особые функции: Primary Build Pad – установить Telepad как основную строительную площадку, Repair Pad – установить Telepad как ремонтную площадку.

Взлетно-посадочная площадка (Hoverpad)

Броня – 800 hitpoints.

Цена – 100 чел., 4.000 ед. мат.

Апгрейд – 50 чел., 2.000 ед. мат.

Броня после апгрейда – 1.600 hitpoints.

Количество этих строений напрямую влияет на количество ваших летающих юнитов. Каждый из них нуждается в такой площадке, а сама она может нести не более одного «самолета». Основная задача этих строений – перезарядка ваших аппаратов, а после апгрейда площадка может также восстанавливать броню подстреленных юнитов. В случае заражения здание теряет эти две способности.

Дополнительная функция – Upgrade.

Примечание: в последующих двух разделах характеристики юнитов разных рас различны. Для сокращения объема приведены характеристики юнитов человеческой расы, а характеристики у других рас определяются на основании раздела «Расы» относительно людей. В скобках приведены названия юнитов у разных рас в той последовательности, что и в разделе «Расы».

СОЛДАТЫ

Это ваши самые первые бойцы, составляющие костяк армии в начальных миссиях, но и потом, в более поздних заданиях они будут вам очень полезны.

Общие функции и команды солдат: Guard – охранять выбранный объект; Patrol – патрулировать по заданному маршруту; Hold Position – удерживать выбранную позицию; Withdraw – выйти из боя; Scatter – приказ рассыпаться по местности (для групп); Stop – остановиться.

Автоматчик (ABR Cadet, Guard, Drone, Raider)

Броня – 100 hitpoints.

Цена – 1 чел., 150 ед. мат.

Самый простой юнит, представляющий реальную силу только в начальных миссиях, однако даже в более поздних миссиях не стоит забывать об этих ребятах, как о хорошем прикрытии для танков и роботов. Обладает неплохой скорострельностью, довольно быстро бегает, зато у него маленький радиус стрельбы, да и убойная сила оставляет желать лучшего.

Особенные функции и команды: Crawl – лечь, Kneel – сесть, Stand – встать, Show Range – посмотреть радиус стрельбы.

Гранатометчик (Xeno Bazookaman, Heavy Guard, Heavy Drone, Heavy Raider)

Броня – 100 hitpoints.

Цена – 1 чел., 200 ед. мат.

Парень с большой пушкой, но он не так уж крут, как может показаться. Бегает гранатометчик явно медленнее Майкла Джонсона, да и заряжает оружие долго. Зато радуют его дальнобойность и убойная сила. Особенные функции и команды такие же, как у автоматчика.

Киборг (PHV, Powered Guard, Powered Drone, Powered Raider)

Броня – 200 hitpoints.

Цена – 1 чел., 500 ед. мат.

Вот это уже кое-что. Парень умеет далеко и метко стрелять из двух своих лазерных пушек, защищен неплохой броней, правда, довольно медленно передвигается. На киборгах установлена взрывчатка, т. е. они могут самоуничтожиться в любой момент.

Особенные функции и команды: Detonate – взорваться, Detonate at Unit – взорваться у выбранного объекта, Show Range – посмотреть радиус стрельбы.

Командир (Commander, Guard Leader, Drone Leader, Raider Boss)

Броня – 100 hitpoints.

Цена – 1 чел., 600 ед. мат.

Тот же автоматчик, только гораздо лучше стреляет. Кроме всего прочего следует сказать, что в игре есть несколько миссий, где вам ни в коем случае нельзя терять своего командира.

Особенные функции и команды: Crawl – лечь, Kneel – сесть, Stand – встать, Show Range – посмотреть радиус стрельбы, Thumper – перевести оружие в другой режим стрельбы, в котором оно наносит гораздо больший ущерб.

Техник (Engineer, Technoid, Infestor, Android)

Броня – 50 hitpoints.

Цена – 12 чел., 400 ед. мат.

Его главная задача – подсаживать вирусы в строения врага (после выбора представителя этого вида попробуйте подвести курсор к вражескому зданию – он приобретет форму шара) и захватывать зараженные или обесточенные строения (курсор принимает вид опускаемого и поднимаемого флага). О последствиях подсаживания вируса в разные здания читайте выше (см. «Основные и вспомогательные строения»). Сам солдат оружия не носит, двигается довольно медленно и легко убивается, так что старайтесь прикрывать своих техников и отстреливать чужих.

Особых команд не имеет.

БОЕВАЯ ТЕХНИКА

Эта категория юнитов представляет собой основную часть ваших наступательных отрядов. Однако сюда входят не только заурядные танки и роботы, но и особые, специализированные юниты.

Общие функции и команды для наземной боевой техники (функции и команды для бомбардировщика и воздушного транспорта смотрите в соответствующих разделах): Guard – охранять выбранный объект; Patrol – патрулировать по заданному маршруту; Hold Position – удерживать выбранную позицию; Withdraw – выйти из боя; Scatter – приказ рассыпаться по местности (для групп); Stop – остановиться.

Разведчик (Recon, Sentinel, Scout, Explorer)

Броня – 84 hitpoints.

Цена – 6 чел., 200 ед. мат.

Невооруженная легкая машина, основная задача которой – разведка. Однако благодаря своей скорости она может выполнять также и заманивающую функцию. Вообще же – вещь бесполезная.

Особенные функции и команды: Recon – разведывать (разведчик срывается с места и едет в неизведанные районы).

Танк (Medium Tank, Battle Tank, Hive Attacker, Light Cannon)

Броня – 300 hitpoints.

Цена – 25 чел., 1.000 ед. мат.

Обыкновенный танк, довольно неплохая боевая единица. Скорость, огневая мощь и броня сочетаются в нем почти идеально. И цена на этот шедевр вполне земная. Короче – отличное наступательное и оборонительное оружие.

Особенные функции и команды: Detonate – взорваться, Detonate at Unit – взорваться у выбранного объекта, Show Range – посмотреть радиус стрельбы.

Самоходная артиллерийская установка (Breach Maker, Mortar, Hive Destroyer, Heavy Cannon)

Броня – 150 hitpoints.

Цена – 25 чел., 1.000 ед. мат.

Очень интересный юнит. Средняя скорость и крайне слабая броня компенсируются очень высокими характеристиками стрельбы: большой дальностью и впечатляющей мощностью снаряда. Дальше нее стреляет, пожалуй, только пулеметная вышка. Никогда не следует оставлять САУ без прикрытия.

Особенные функции и команды такие же, как у танка.

Бомбардировщик (Hover Bomber, Assault Hover, Wasp, Fighter)

Броня – 120 hitpoints.

Цена – 100 чел., 4.000 ед. мат.

Не очень хорошая штука. Вот если бы броня была получше, тогда цены бы ему не было. А так сбить бомбардировщик не составляет особого труда. Правда, за один заход звено таких бомбардировщиков легко уничтожает среднего робота, а благодаря огромной скорости бомбардировщик может легко уйти от погони. Лучше всего охарактеризовать его так – хорошее средство для быстрых ударов по слабо защищенным объектам противника.

Функции и команды: Show Range – посмотреть радиус стрельбы, Stop – прекратить атаку.

Воздушный транспорт (Hover APC, Guard Carrier, Drone Pod, Transport)
Броня – 300 hitpoints.
Цена – 100 чел., 4.000 ед. мат.

Классная вещь! Транспорт обладает хорошей скоростью, неплохой броней. Оружия не несет, да и не очень оно нужно. Служит в основном для доставки техников в тыл врага, что позволяет совершать разные диверсионные действия. В отличие от предыдущей боевой единицы, он способен приземляться не только на свой Hoverpad.

Имеет только одну команду Return to Pad – вернуться на Hoverpad.

Боевой робот малого класса (Hunter, Invader, Hornet, Battle Trek)
Броня – 400 hitpoints.
Цена – 50 чел., 1.500 ед. мат.

Двуногий робот довольно больших размеров. Передвигается довольно медленно, зато далеко и хорошо стреляет, да и «завалить» его не очень просто. Неплохо действует в связке с танками и артиллерийскими установками, отвлекая на себя огонь противника и нанося ему изрядный урон.

Особенные функции и команды такие же, как у танка.

Боевой робот среднего класса (Stalker, Ravager, Mantis, War Walker)
Броня – 500 hitpoints.
Цена – 50 чел., 1.500 ед. мат.

Не отличаясь от предыдущего робота ценой, он все же несколько выгоднее смотрится на поле боя. Во-первых, он лучше вооружен, правда, его ракетные установки медленно перезаряжаются; во-вторых, лучше защищен. И все равно без танков и пехоты не особо долго будет сопротивляться.

Особенные функции и команды такие же, как у танка.

Боевой робот большого класса (Dreadnought, Titan Crawler, Queen, Colossus)
Броня – 1.000 hitpoints.
Цена – 100 чел., 4.000 ед. мат.

Огромный робот с большим количеством ног. Имеет много хороших качеств – он обладает толстой броней, вооружен тяжелой пушкой, аналогичной той, что установлена на мезонных башнях, кроме всего прочего может перевозить солдат. Правда, стоит отметить и два недостатка: большую стоимость и очень маленькую скорость передвижения и разворотов.

Особенные функции и команды такие же, как у танка.

Передвижной телепортер (Telerig, Telepod, Migrator, Transmat)
Броня – 1.000 hitpoints.
Цена – 50 чел., 3.000 ед. мат.

Довольно интересный юнит. Он не несет никакого оружия и обладает небольшой скоростью, правда, оснащен мощной броней. Однако с его помощью вы можете хорошо помотать нервы противнику. Стоит найти небольшую лазейку в его тыл и разложить эту штуку – и вы можете строить ваши войска прямо под боком у врага.

Особенные функции и команды: Deploy/Retract – разложить/собрать. Кроме того, в разложенном состоянии обладает функциями: Primary Build Pad – установить телепортер как основную строительную площадку.

ОРИГИНАЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

У каждой из рас имеются свои особые виды техники. Все они имеют одинаковые характеристики, а именно:

Броня – 150 hitpoints;

Цена – 75 чел. и 8.000 ед. мат.

А также одинаковые функции и команды:

Guard – охранять выбранный объект; Patrol – патрулировать по заданному маршруту; Hold Position – удерживать выбранную

позицию; Withdraw – выйти из боя; Scatter – приказ рассыпаться по местности (для групп); Stop – остановиться.

Каждая из четырех машин не слишком быстро передвигается и разворачивается. Различия касаются только их внешнего вида и способов ведения борьбы.

Humans: произведение их высоких технологий называется X-Tech или M-Cat и представляет собой огромную железную кошку. Имеет на вооружении пушку, выстреливающую сгустками вещества, на некоторое время замораживающего любые механизмы врага так, что те не могут двигаться и стрелять.

Darkens: вооружились очень интересным и полезным средством – Cloaker'ами. Они выстреливают в дружественную боевую технику (кроме разведчиков) каким-то составом, что делает их невидимыми до того момента, как те начинают вести огонь. После этого «пелена» пропадает.

Scorps: приготовили своим соперникам небольшой сюрприз. Их оригинальный юнит называется Digger – это транспортник, но не наземный или воздушный, а подземный. Дело в том, что с помощью дополнительной команды Dig (что означает «Рыть») вы можете отправить этот юнит в любую точку разведанной местности, причем весь путь он проделает под землей. Может перевозить пять солдат.

Mercs: помните, в старой доброй Dune 2 у клана Ordos был очень интересный танк, чем-то заражавший вражеских солдат, причем они на короткое время переходили на вашу сторону вместе со своей боевой техникой. Так вот Widow Maker, внешне похожий на травяного паука, очень напоминает этот танк. Правда, его оружие действует только на боевую технику, зато она переходит под ваш контроль до конца миссии.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Компьютерный интеллект устроен так, что при вашей неудавшейся атаке сразу же начинается атака на вас, из чего следует сделать следующие выводы: первый – надо защитить тылы и второй – не спешить и как следует готовиться к каждой атаке.

В наступлении нужно максимально использовать возможности юнитов: например, танки и роботы довольно долго расправляются с пехотой, а дешевые автоматчики быстренько ее расстреливают. Зато пехота не может воевать против башен. Тогда на пулеметные башни отправляем средних и тяжелых роботов, а ракетными и мезонными пусть займутся артиллерийские установки. Однако, если приходится идти в лобовую атаку, то ничего лучше танков и легких роботов не придумаешь – они и двигаются быстро и проворно, и стреляют неплохо. Из всего этого видно, что необходимо совмещать плюсы и минусы разных видов войск и ставить перед каждой группой конкретные боевые задачи, а не пихать войска куда попало – так вы только деньги потеряете и на себя атаку навлечете.

Кстати, даже дурацкий разведчик сможет быть полезным, если использовать эту особенность AI. Предположим, где-то стоит и очень мешает группировка врага, а у вас на базе много скучающих башен. Тогда вы берете разведчика и с безразличным видом катаете вокруг врага. Ему эта наглость надоедает, и он начинает стрелять, ну а вы быстренько сматываете удочки и направляетесь в родные пенаты. Группа противника бросается за вами и напарывается на башни. Через минуту наблюдаем воронки и лужи крови.

Еще один совет – ворвавшись на вражескую базу, сначала уничтожайте все энергостанции, маяки и основную фабрику.

Теперь немножко об обороне. Наилучшую защиту для вас обеспечат соединенные энергетическими стенами башни. Причем опять же у разных башен свои особенности. Как уже говорилось, Autocannon Tower стреляют дальше всех, правда, отнимают мало hitpoint'ов и не

пробивают броню средних и тяжелых роботов. Meson Tower бьют недалеко и редко, но зато наносят большой урон, а основную опасность для них представляют артиллерийские установки из-за большого радиуса стрельбы. Тогда ставим две эти башни рядом и получаем, что пулеметы легко отстреливают гаубицы, а мезонная пушка разбирается с тяжелой техникой. И все в этой ситуации будут довольны.

Да, чуть не забыл: старайтесь, чтобы энергостены перекрывали все подходы к базе; если нужно, стройте Energy Beacon'ы. Не забывайте включать всем защитным сооружениям функцию Autorepair, а то не успеете оглянуться, как у вас после уничтожения какой-нибудь башни возникнет дыра в обороне, и в нее тут же полезут вражеские войска.

Напоследок поговорим об экономике. Старайтесь всегда превзойти противника по количеству добываемого материала. Сделать это можно тремя способами. Первый – построить много заводов. Второй – уничтожать слабо защищенные заводы противника. И третий – если в округе нет свободных скважин, чтобы сделать первое, или мало средств для воплощения второго, можно построить техников и, аккуратно проведя или провезя их в тыл врага, заразить его заводы. Каждый из способов подходит для каждой отдельной миссии, так что решайте сами, как будете добиваться превосходства. Что же касается второго вида ресурсов – людей, то здесь все проще: вы строите несколько центров клонирования (для уверенности – четыре и больше) и делаете каждому апгрейд, после чего о проблеме нехватки рабочих рук можно забыть.

HUMANS

Миссия 1 – Day Break

Приветствую вас, лейтенант. Вам предоставляется шанс проявить себя как настоящего командира, способного выиграть для людей эту войну, а не спровоцировать своим провалом отправку в штаб на бумажную работу.

Итак, ваша миссия: вы должны уничтожить базу Scorp'ов, не потеряв при этом полевого командира (Commander). База противника расположена к юго-востоку от места высадки.

Сразу после начала миссии начинайте строить свою базу. Вы имеете доступ к строениям: Main Plant, Power Plant, Colony и Refinery, кроме этого можете производить вспомогательные строения: Umbilical и Energy Beacon, а также выращивать солдат ABR Cadet и Xeno Bazookaman.

С помощью ваших начальных сил вы сможете отбиться от первой волны нападающих, затем сразу же начинайте производить солдат обоих видов. Когда состряпаете приличную армию (человек по пятнадцать каждого вида), не забыв при этом про тыл, начинайте атаку. Но не стоит идти в лоб, под огонь башни.

Двигайтесь сначала на восток – там будет находиться вражеский завод. Уничтожьте его и находящийся рядом маяк, и поле отключится. Идите на юго-запад, и выйдете как раз к энергостанциям врага. Уничтожьте их, а потом и всю базу.

Миссия 2 – Eastern Front

В этой миссии вам придется разобраться с несколькими довольно сильными группировками врага. Если быть точным, то их семь. Шесть группировок включают в свой состав пять-шесть пехотинцев и один танк (каждая), а в седьмую входят два танка и один легкий робот. Это самая опасная группа, и находится она ближе к северо-восточному углу карты. Кроме всего этого враг будет изредка получать подкрепление, так что будьте готовы.

После высадки начинайте отстраивать базу так, как вы это делали в первой миссии. Теперь у вас есть еще одно строение – Headquarters, а также солдат PVH и машина Recon. Не лишним будет построить забор с помощью Energy Beacon'ов. Вообще, действовать надо быстро.

Сколотите себе приличную армию человек из двадцати пяти гранатометчиков и штук семи киборгов. Гранатометчиков уложите на землю, чтобы при передвижении ваш отряд двигался с одинаковой скоростью (да и стрелять они будут получше), и вперед!

Миссия 3 – Hive Leader

Это довольно сложная миссия. С помощью ограниченного контингента войск вам необходимо уничтожить вражеского командира, находящегося в транспорте Queen.

Начинаете вы в юго-восточном углу карты. Не торопитесь вперед, а чуть-чуть подождите – к вам подойдет подкрепление в виде легкого робота и четырех артиллерийских установок. На последние выпадет особая задача в миссии, так что берегите их.

Объединяйте войска в группу и двигайтесь на северо-восток. Там, около леса, вы уничтожите небольшую группировку врага. Далее двигайтесь на запад, но не по самому краю карты, а ближе к оврагу, иначе наткнетесь на целую батарею Meson Tower'ов. Миновав лес, вы увидите еще одно плато, протянувшееся на юго-запад. Там, наверху, находится база противника. Артиллерией снимите охрану и займитесь самой базой. Главное – уничтожить все энергостанции.

После этого можете спокойно заняться лесной группировкой противника. Здесь, кстати, расположен вражеский Telepad – цель командира-путешественника. Вскоре появится Queen в сопровождении довольно сильного конвоя (три танка и пехота разных мастей). Но не пугайтесь, вам дадут подкрепление: сначала две САУ и одного Hunter'a, а затем еще пять артиллерийских установок.

Устройте на врага засаду в том месте, где единственная дорога подымается из каньона и поворачивает к лесу. Пусть вся артиллерия стреляет по транспортнику, а остальные отстреливают конвой. Кстати, к конвою может присоединиться довольно мощный робот Mantis, что сильно усложнит вашу задачу – придется перевести огонь парочки Breach Maker'ов на него. После уничтожения Queen миссия закончится.

Миссия 4 – Heavily Leader.

Да, тяжелой выдалась третья миссия! Но и в этой не стоит особо расслабляться. Вам предстоит отбить атаку на полуразрушенную базу, восстановить ее и уничтожить противника.

Сразу после начала миссии бегите к базе, на которую нападают небольшие силы врага. При поддержке башен вы легко уничтожите нападающих. Быстренько восстанавливайте базу, отстраивайте уничтоженные строения, если это необходимо.

В этой миссии у вас появятся для строительства такие строения: Weapons Plant, Armor Plant, Autocannon Tower и Rocket Tower, а также солдат Commander и боевые машины: Medium Tank и Hunter.

С помощью пулеметных вышек перекройте подходы к базе и, когда каждая щель будет заткнута, начинайте строить армию. Вам понадобится около пяти роботов, десяток танков и двадцать пехотинцев.

После того как накопите нужное количество войск, направляйтесь на восток – там у края карты находится база врага, а чуть севернее – группировка, которая придет на помощь своей базе при вашем нападении.

По идее, серьезных проблем у вас не будет, однако северная группировка может застать вас врасплох. Если не удастся первая атака, не волнуйтесь – еще одной такой же группы будет вполне достаточно для полного уничтожения врага. Да и добытых ресурсов хватит еще и не на такую армию.

Миссия 5 – Captives!

Даркены захватили группу земных солдат вместе с командиром. Вам предстоит освободить их и отослать через телепортер, потеряв по дороге не более одного из них.

Телепортер у вас уже есть. Остается только построить базу, разгромить врага и провести нужных солдат к себе. В этой миссии у вас появятся несколько новых строений (Semiconductor Plant, Meson Tower, Bridge) и юнитов (Engineer и Breach Maker).

Быстро отстраивайте базу и защищайте ее на северном направлении – оттуда скоро последует атака. Вообще же враг расположился на востоке и севере – там у него две базы. Нужные вам солдаты находятся на восточной.

Все можно сделать очень легко и довольно быстро. Стройте робото-танковую армию из двадцати штук, добавьте к ним побольше разных солдат. Теперь по узкому нижнему проходу ведите эту армаду на восток, затем на север, и вот перед вами на горе нужная база. Быстренько расколошматив там все, берете командование над пленными солдатами на себя и под конвоем ведете к себе в телепортер. И делов-то, смешно даже!

Шестая миссия – Too Much, Too Soon

Самое подходящее название для этой миссии. Вам предстоит обеспечить своим отступающим войскам проход к Telepad'у, расположенному в северо-восточном углу карты, не допустив уничтожения более двухсот солдат, и попутно разобраться с врагом.

Вообще говоря, все дело происходит на большой реке типа нашей Волги. На берегах располагаются ваша база и Telepad, а на островах, соединенных мостами, обосновались даркены. Они будут всячески мешать отступлению, которое начнется очень скоро.

Так что быстренько отстраивайте базу до того момента, когда у вас появятся танки. После этого как можно быстрее создайте группу хотя бы из четырех танков и дополните ее пехотой. К этому моменту бегущие танки должны разведать хотя бы один остров. Отправьте туда свою группу быстрого реагирования. Разобравшись с башнями на одном острове, переезжайте на следующий. Исследование покажет, что с него есть два выхода по мостам: на север и на запад. Взорвите северный, так как он ведет на остров с базой противника. Уничтожьте всех врагов на островке, где вы сейчас находитесь.

Теперь будем делать хитрый маневр. Настройте много энергостанций, а потом с помощью Umbilical'ов постройте у того места, где был вражеский мост, несколько башен, соединенных между собой энергополями. Теперь можете спокойно восстанавливать мост. Кстати, неплохо бы здесь же построить еще один Telepad и сделать его основным производителем, чтобы не гонять далеко технику.

Начинайте создавать армию. Вам понадобится очень много войск. Три-четыре последовательные атаки по пять-шесть роботов и десять танков с пехотой должны увенчаться успехом. Когда разделаетесь с основной базой, постройте мост на маленький остров и отправьте пару танков – они разберутся.

Миссия 7 – Too Close For Combat

Вполне заурядная миссия. Вам предстоит отстроить базу и уничтожить врага в этой области. Для начала замените все Energy Beacon на что-то более значительное, например, на ракетные башни. Стройте все возможные строения и делайте апгрейд всего, что только можно.

В этой миссии у вас появится робот Stalker. Он очень поможет вам.

База врага расположена на юго-западе, на вершине горы. Противник имеет три завода. Два из них находятся на базе, а вот с третьим вы можете легко разобраться. Он находится на севере, за рекой. Его охраняют две башни и несколько юнитов. Лучше всего сразу пожертвовать несколькими танками или роботами и покончить с ними, зато противник будет получать на треть меньше материала.

Кстати, если вы хотите, чтобы «деньги» рекой текли в ваш карман, то можете построить еще три завода рядом со своей базой – скважины находятся на северо-западе, западе и юге от вас. Правда, вам придется очистить эти зоны от вражеских солдат и подкрепления, которое сразу устремится им на помощь. Не забудьте защитить заводы!

Создав мощную производственную базу, начинайте копить армию. Лучше не мелочиться и настроить побольше (штук по девять) роботов обоих видов и танков с артиллерийскими установками. Не забудьте про дешевую пехоту. Теперь можно двигаться вперед. Помните, что Stalker'ы не боятся пулеметных выстрелов, а значит, ими надо уничтожать пулеметные башни.

Миссия 8 – Titan Crawler

Опять придется уничтожить даркенов. Их база находится в северо-западном углу карты. От вас их территорию отделяет река лавы, через которую перекинуты два моста – один при-

мерно в центре карты, другой чуть севернее. В этой миссии вы получаете возможность строить Chassis Plant, а также роботов X-Tech и Dreadnought.

У врага же появятся огромные Titan Crawler. Два из них находятся в юго-западном углу карты и один на базе.

Действуем как обычно – строим все возможные строения и производим все апгрейды. Потом нужно немного защитить базу – враг не будет сильно доставать вас.

Если захотите увеличить прибыль, то к северо-западу от вас есть еще одна скважина.

Теперь можно начинать строить армию, а она вам понадобится приличная. Не рассчитывайте уничтожить врага с первого раза, а лучше сделайте так: постройте большую армию (штук по двадцать всех видов наступательной техники, двух-трех X-Tech и пехоту), разделите ее на два отряда. Подведите эти отряды к двум мостам, а потом одним из них атакуйте базу. Если все будете делать правильно, то уничтожите большую часть охраны. Главное – уничтожить башни, расчистив таким образом путь для второй группы, которая закончит дело.

Миссия 9 – Fall Back Spring Forward

Переговоры с мерками не привели к нужному результату, и теперь именно они станут вашими главными врагами.

В этой миссии вам необходимо уничтожить все вражеские Main Plant. Их у него четыре – два на большой базе на северо-западе и по одному на двух маленьких базах на юге и юго-западе. Ничего нового в этой миссии вам не дадут.

В самом начале разведайте местность вокруг и постройте базу. Когда получите возможность возводить мосты, перекиньте один на остров к северу от вас – там находится скважина.

Действуйте по старому плану – постройте все и копите армию. Не забудьте защитить базу. Когда решите, что войск достаточно, то двигайтесь на юг – сначала стоит уничтожить две маленькие базы, а затем заняться главной. С первыми двумя проблем не будет, но вот с третьей... Подгоните поближе к ней свой Telerig и стройте технику в нем, чтобы не тратить время на передвижения. Постоянно атакуйте, и вы добьетесь своего.

Миссия 10 – Fireteam

Вы все ближе к главной цитадели мерков. В этой миссии вам придется разгромить их большую базу. Она находится на юго-востоке и занимает примерно одну восьмую карты. У вас появятся Propulsion Plant, Hoverpad и Hover Bomber.

Командование советует вам разбить свою базу в центре карты, там, где находится небольшой обелиск, построенный древней цивилизацией. Пожалуй, стоит прислушаться к этому совету. Аккуратно проберитесь в это место и постройте базу. Постарайтесь как можно быстрее построить Semiconductor Plant и сразу защищайтесь мезонными и пулеметными башнями – за приехавшим разведчиком скоро последуют более серьезные войска.

Перекиньте через лавовую реку мост – там находятся три скважины, а на маленьком острове, к югу от первого, есть еще одна.

Теперь стройте все строения и начинайте копить армию. Не особо рассчитывайте на бомбардировщики – ваши Hoverpad'ы еще нельзя апгрейдить, т. е. они не смогут чинить самолеты, следовательно, их без труда будут сбивать. Единственная безопасная мишень – отдельно стоящие артиллерийские установки. Хотя, если у вас много материала, вы можете провести небольшую диверсию – взорвать завод противника, находящийся на самом юге карты, чуть к востоку от островка со скважиной. После этого собираете большую армию и берете врага числом.

Миссия 11 – Hell's Kitchen

Осталось совсем немного, и победа скоро будет за вами. Вашим войскам необходимо расчистить путь на восток через узкий каньон, настолько круто защищенный, что рот сам по себе открывается от изумления. В конце каньона, в юго-восточном углу, находится основная база врага.

Стройте свою базу и не очень волнуйтесь о ее защите – максимум, что может прислать враг, это звено бомбардировщиков. С этой миссии вы можете строить дополнительные Main Plant, а также Hover APC.

Когда построите все, что можно, стоит провести маленькую диверсию. Разведайте северную гряду скал, и вы увидите, что там имеется небольшая брешь в обороне противника. Постройте воздушный транспорт и двух техников и отправьте их через эту брешь наверх. Там высадите техников и самолетом возвращайтесь на базу.

А бравых железных парней ждет грязная работа террористов. Двигайтесь по северному краю карты на восток и найдите вражеский завод. А теперь заразите его!

После этого вам придется сделать очень необычный маневр: у самого западного края северной гряды стоит ракетная башня и маяк. К востоку от них есть еще один маяк. Строим еще троих техников, сажаем их в ветеранский транспорт и запускаем его в ту же дырку. Там уничтожаем способом заражения одинокий маяк, и электричество будет отключено. Теперь быстро строим маяки внизу – около той самой ракетной башни. И что же теперь? А очень просто – техники спокойно захватывают маяк и башню. Таким образом вы получаете возможность строить войска наверху, что существенно облегчит вашу задачу и позволит вести атаку на совершенно неожиданном для врага направлении.

Кстати, вам понадобится очень много ресурсов. В каньоне есть еще две скважины. Также можно сказать, что вражеские орудия не достреливают до середины каньона, т. е. у вас есть небольшой коридор безопасности.

Миссия 12 – All Uphill

Последняя миссия. Пустите напоследок скупую мужскую (или обильную женскую) слезу и приступайте.

Враг расположился на двух полуостровах, соединенных мостами. Один из них ведет к вам. К востоку от вас находится первая база – она небольшая, зато северо-восточная укреплена как нельзя лучше. А что вы хотели – последняя миссия! В общем, в ней все просто – нужно полностью уничтожить врага.

Вначале разведайте местность вокруг – скважина находится на юге. Там и стройте базу. Ничего нового не появится – вы уже все изобрели. Слегка защитив свои владения, стройте армию, да не простую, а очень большую. Точно сказать, сколько войск вам понадобится, невозможно, но явно очень много.

Комбинируйте воздушные и наземные атаки, и враг падет перед вами. Первой по пути уничтожьте восточную базу, а затем следуйте на север.

И напоследок: если понадобятся дополнительные ресурсы, то на вашем полуострове есть еще две скважины – на северо-востоке и юго-востоке (для сравнения – у врага в этой миссии пять заводов).

DARKENS

Миссия 1 – Naked

Играя за эту расу, вы впервые оказываетесь на поле сражения, чтобы выполнить стандартное задание со стандартным количеством строений и юнитов. Цель – уничтожить противника.

Ваши войска расположены между горами, что дает вам возможность отгородиться от внешнего мира энергетическим полем. Постройте свою базу, а именно: строения (Main Plant, Power Plant, Colony, Refinery) и инфраструктуру (Umbilical, 3 Energy Beacon) таким образом, чтобы энергополя прикрывали все подходы к вам. Стройте солдат – Guard и Heavy Guard.

Свою атаку начните с северо-запада, там находится завод противника. Его будут охранять кучка солдат и один танк. Взорвав этот завод, вы немного облегчите себе задачу. У противника будет уже не два завода, а один, это уравняет ваши шансы на победу в этой миссии.

По пути к основной базе (она находится на юго-западе) вам встретится множество машин-разведчиков. Неумение стрелять еще ничего не значит, а вот умение давить значит многое. Эта неприглядная машинка раздавит половину вашего войска и даже фарой не моргнет. Следовательно, берите гранатометчиков побольше. Они должны сыграть решающую роль в этой миссии.

Миссия 2 – The Promised

Вы высадились на этой Богом забытой земле, чтобы вернуть своего Guard Leader'а на базу. От противника вас прикрывает горный массив. В этой миссии у вас появится Headquarters, а также новый вид солдат – Powered Guard и машина – Sentinel.

База противника находится на юго-западе. Нужный вам лидер находится в самой северной части базы. Он окружен энергетическим полем, поэтому, пока вы его не отключите, уничтожив Energy Beacon, он не сможет сделать ни шагу. Дорогу к базе будут охранять солдаты. Приготовьтесь: нападая кучами, они могут нанести существенные потери вашей армии. Появившийся Sentinel облегчит вашу задачу не только в разведке, но и в нападении. Пускай он не умеет стрелять, зато умеет давить.

Поставьте вашу армию недалеко от базы противника и пятью-шестью Sentinel'ами «продавите» дорогу к базе, а потом быстро подводите основные войска и взрывайте все на своем пути. После этого просто приведите Guard Leader'а на базу. Наверное, это лучший способ пройти эту миссию.

Миссия 3 – Silencer

В этой миссии вам предстоит заразить вирусом вражеский Headquarters (HQ). Повторяю: не взорвать, а заразить.

От внешнего мира вас отделяет горный массив. Но будьте осторожны, не стройте здания очень близко к горам, так как вражеские киборги и гранатометчики быстренько воспользуются этим.

База противника находится на юго-западе, ее прикрывают несколько башен (в основном пулеметные, однако есть и ракетная). Headqareters находится в самой южной части базы. Кроме того, в северо-западном углу есть завод.

В этой миссии у вас появится новое строение – Weapons Plant, защитные башни: Autocannon Tower, Rocket Tower, солдат Guard Leader и боевая машина Battle Tank.

Перед атакой укрепите базу башнями, желательно ракетными. Выманите побольше юнитов на ваши оборонительные укрепления. Теперь постройте штук восемь танков и пехоты и двигайте всю группу на запад от базы (естественно, в обход холма). Уничтожив две башни, идите на север и взорвите завод. Затем вашей целью станет Main Plant, но если и это вы уничтожили, то путь к Headqarters открыт. Не забудьте проверить близлежащие территории, вдруг там остались солдаты.

Миссия 4 – The Long Road

В этой миссии вам предстоит уничтожить противника, и поверьте, это будет нелегко.

База противника, находящаяся на северо-западе, будет просто ломиться от юнитов. Вход будут охранять несколько башен и куча танков. Большинство из них нападет на вас уже минут через пять после начала миссии.

Вашу базу частично прикрывает горный массив. В процессе строительства у вас появятся строения (Armor Plant, Semiconductor Plant), солдаты (Technoid), инфраструктуры (Bridge) и боевые машины (Invader).

Построив и укрепив базу, форсируйте реку и найдите скважину на западе, куда лучше довести энергию и построить завод. К югу от вашей базы также имеется скважина.

Атаковать вас будут не только с севера, но и с юго-запада. Там дожидается своего часа куча солдат и танков. При первой же вашей атаке на вражескую базу они бросятся к вам. Поэтому состряпайте армию из роботов с танками и солдатами и уничтожьте их. Расчистите се-

верную дорогу к базе и скопите еще одну приличную группу. Теперь атакуйте врага остатками первой группы, затем с востока нападайте основной, второй.

Миссия 5 – Cold... To Cold

В этой миссии вам необходимо уничтожить враждебно настроенных людей.

Вы расположились на острове, соединенным с островами противника мостами. Все мосты будут прикрыты несколькими башнями.

В этой миссии у вас появится идеальное средство для обороны – Meson Tower, а также новая боевая машина – Mortar. Но к сожалению, Meson Tower будет и у противника, и не в единственном экземпляре.

База противника находится на юго-западе. На соседнем острове находится вражеский завод; уничтожив его, вы лишите людей трети добываемых материалов.

Но сначала разберитесь со своим хозяйством. Перво-наперво постройте базу, исследуйте свой остров и захватите скважину. Теперь скопите небольшую армию и переправьтесь на другой берег. Там уничтожьте мост на запад и захватите две скважины.

Пришло время разобраться с южным заводом. Взорвите его и застройте скважину. Восстановите мост на западный остров, прикрыв его башнями, и скопите силы для решающего удара. Когда это станет возможно, атакуйте.

Миссия 6 – Dry As The Desert

И опять на вашем пути встали люди, и опять их нужно уничтожить.

Места для строительства базы очень мало, горный массив практически окружил вас. У вас будет один небольшой проходик, поэтому ни в коем случае не закрывайте его. Экономьте место, оно тут дороже золота.

В этой миссии у вас появится Telepad (в Infrastructure), а также боевая машина Telepod.

У противника будет две базы (одна основная, которая находится в юго-восточном углу, а другая накопительная, она находится на юге от вашей базы), а также два незащищенных завода – один в северо-восточном углу, второй у основной базы противника. С основной базы на накопительную будут постоянно поступать различные юниты.

Разведайте местность на востоке и на юго-западе от вас – найдете две скважины, которые стоит захватить. Старайтесь пока не попадаться врагу на глаза. Стоит вам только уничтожить один вражеский юнит, и с накопительной базы к вам прибежит и приедет толпа солдат и танков. Копите силы и развивайтесь.

Первой желательно уничтожить накопительную базу и завод в северо-восточном углу, а потом от него идти к основной базе.

Миссия 7 – Protection Be Theirs

Вы оказались на этом пустынном острове, чтобы, как и в предыдущих миссиях, разобраться с гнусными людишками.

На острове вы абсолютно одни.

Сначала вы имеете доступ только к двум скважинам для завода: одна рядом с вами, а другая в противоположной стороне островка.

Противник находится на соседнем, западном острове. У него будет столько башен, что вы устанете вставлять обратно вылупившиеся глаза.

В этой миссии у вас появится средний робот Raveger. А у противника появятся Hover Bomber'ы, которые будут терзать вас своими налетами всю миссию.

Но не рвитесь особо вперед, а позаботьтесь о мощной экономической базе. Для начала постройте базу и займите две скважины. На восточном острове есть еще две совершенно ненужные врагу скважины. Переправьтесь туда и прикарманьте их. Копите силы для удара по врагу. Мост придется построить вам. Как только сделаете это, сразу же укрепите башнями. Отправьте на тот берег приличную группу танков и роботов с солдатами, и все будет в порядке.

Сначала разберитесь с заводиком чуть севернее от переправы, затем займитесь самой базой. На юге у противника расположены энергостанции, прикрытые башнями. Там этих станций больше десятка, так что уничтожьте их в первую очередь. А потом уж поднимайтесь на холмик и разделайтесь с вражинами. Как говорил Косой из фильма «Джентльмены удачи»: «Все, кина не будет! Электричество кончилось».

Миссия 8 – Cornered Prey

И опять вам придется уничтожить противника. Вы расположились за горным массивом. Поблизости будет только две скважины для завода. В этой миссии у вас появится новый завод Chassis Plant и два вида боевой техники – Cloaker и Titan Crawler.

Противник расположился на юго-западе. По сравнению с прошлой миссией, он будет намного слабее. Вход на базу охраняет большое количество башен различной крутизны.

Вас будут атаковать небольшие отряды солдат, поэтому для защиты построенной базы четверки башен вполне хватит. Но сделать это все желательно побыстрее. Захватите еще одну скважину на юге. Теперь постройте немного роботов и разберитесь с несколькими вражеским группировками на западе и юго-западе. Не заходите слишком далеко, главное – найти две скважины. Застолбите их за собой.

Теперь вашей целью будет уничтожение вражеского завода посередине западной границы карты. На это не потребуется много сил, как, впрочем, не заставит вас сильно волноваться завод на юге. Главное – предварительно защитить ваши заводы на этом берегу реки. Покончив с заводами, принимайтесь за основную базу.

Миссия 9 – Icy Insects

В этой миссии противник предлагает вам потягаться с ним количеством материалов. Это будет не так-то просто, потому что у противника двенадцать заводов, а у вас максимум четыре. Так вот, вам для успешного прохождения миссии нужно уничтожить все вражеские заводы.

Вы расположились на северо-востоке. Рядом будут находиться только две скважины. Ничего нового в этой миссии не будет.

Заводы противника расположены в центре карты, а база – на западе от этой сверхпромышленной зоны. Заводы будут охранять башни, а также прибегающие с базы юниты. Атаковать базу будет посложнее. На ее территории расположено такое же количество башен, что на территории около заводов. Но вот что плохо: башни располагаются кучками, а не разбросаны по всей площади. А уничтожить базу стоит для успокоения ваших напряженных игроманских нервов.

Но до этого еще далеко, пока будем только развиваться. Постройте базу и обеспечьте ее защиту. Теперь создайте отряд для борьбы с пехотой и медленно продвигайте его на запад, попутно подводя энергию. Уничтожьте врага в лесочке, захватите скважину и быстренько постройте башни. Так же продвигаемся на юг, только главную линию обороны нужно построить между каньоном, где расположена промышленная область противника, и озерцом. Захватите две скважины на востоке и юго-востоке. Теперь к краю обрыва подведите артиллерийские установки и постреляйте все, что можно.

Пришло время заняться базой. Создайте армию и нападайте, затем плавно переходите на заводы.

Миссия 10 – Burst Their Bubble

Вы оказались на необитаемом острове, отгороженном от прочего мира рекой лавы.

В этой миссии вам предстоит просто уничтожить противника.

Ваш остров не очень большой, поэтому экономно расходуйте под строительство этот клочок земли. Оставьте побольше места для моста, рядом с ним нужно будет построить пару башен. К югу от вас расположен небольшой остров, на нем есть скважина.

В этой миссии у вас появятся: строения – Propulsion Plant; инфраструктура – Hoverpad; боевые машины – Assault Hover. База противника расположена на северо-западе.

Постройте свою базу и захватите вышеозначенную скважину. Теперь постройте со своего основного острова мост на запад. Там на холме находятся две скважины (подъем на холм расположен дальше на западе).

Начните копить силы для удара. К вражеской базе есть два пути: первый – сначала на запад, а затем на север мимо озера лавы, второй – сначала на север, а потом на северо-запад по маленькому проходу между двумя озерами. Однако подобраться к ней будет очень трудно, потому что оба пути хорошо укреплены. При попытке прорыва вы встретите большое количество башен и юнитов. Идеальным было бы атаковать сразу с двух направлений, чтобы потом зажать врага в клещи, но на это потребуется больше времени, сил и средств. Если вы не захотите этого делать, то лучше идите по первому пути, но не забывайте о группе, перекрывающей второй путь.

Стоит сказать, что на вас периодически будут налетать вражеские бомбардировщики. Будьте готовы дать им отпор, иначе приличная часть выработанных материалов пойдет на починку зданий, а не на покупку армии.

Миссия 11 – Hostage

В этой миссии вам предстоит вернуть своего General'а на базу.

General будет находиться на острове чуть к востоку от места высадки, но пробраться на этот остров будет нелегко, т. к. туда нельзя построить мост, да и находится он довольно далеко и неизвестен вам в начале боя.

Приступим! Начните строить базу, но учтите, что строительного пространства будет много, только это будет узенькая полоска. Эта самая полоска идет кругом по всей карте, прерываясь только на севере от вас.

В этой миссии у вас появятся: строение – Main Plant (дополнительно) и боевая машина Guard Carrier.

Застраивайте скважины заводами и развивайте экономику. На другом конце этого колбасообразного острова вы сможете построить мост на остров, где находится база противника. Перед этим скопите армию и перекройте всё башнями.

Вражеская база находится в самом центре острова на двух холмах. Она укреплена множеством башен, поэтому разбить ее будет нелегко. Но не увлекайтесь: в Headquarters противника вирус, потому это строение ни в коем случае уничтожать нельзя, а надо лишь захватить. Как только сделаете это, обнаружите General'а. Стройте Telepad и Guard Carrier. Привезите General'а на базу и отправьте в телепортер.

Миссия 12 – No Room To Hide

Миссия сразу же начнется с атаки на вас. Отбейте ее и быстренько начинайте чинить и строить базу. Под постоянным давлением противника сделать это будет нелегко.

На ваш холмик есть три подъема: на северо-западе, на северо-востоке и на юго-западе. Напротив первых двух расположены небольшие строительные базы противника, а напротив третьей – основная. С них-то и будут совершаться налеты.

Постарайтесь как можно быстрее обезопасить себя со всех сторон и начать копить силы. В первую очередь разберитесь с северо-восточной группировкой. Сделав это, подведите туда энергию. Через реку можно построить мост – на другой стороне находятся три скважины. Их следует захватить. Но не слишком увлекайтесь экспансией на юг – можете нарваться на неприятеля, а это вам пока не нужно.

Сделав все это, принимайтесь за северо-западный район. Там на двух островках расположены небольшая база (примерно как та, что вы уже уничтожили) и два завода. Уничтожьте их.

Теперь вам предстоит разбить небольшую группу, находящуюся между юго-западным холмом (где находится главная база врага) и озером, в которое впадает река.

Сделав это, отступите и готовьтесь к последнему удару. Собрав сильную армию, двиньте ее к холму и поднимитесь наверх, затем двигайтесь на запад. Первым под вашу горячую ру-

ку попадется одинокий завод. После его взрыва продвигайтесь дальше на запад, там обнаружите базу врага. Уничтожьте ее.

SCORPS

Миссия 1 – Skeleton Crew

Вы оказались в пустыне брошенными на произвол судьбы. Итак, примемся за работу. В этой миссии вам надо уничтожить базу противника с помощью ограниченных сил.

Объедините солдат в группу, оставив только Infestor'а, и направляйтесь на северо-запад, там находится Power Plant и кучка солдат. С ними вы справитесь легко, но будьте осторожны: с основной базы прибежит еще несколько человек, они уж точно доставят вам немало хлопот. Разберитесь с электростанцией и идите на юг, на основную базу. Перед ней будет стоять башня, но не пугайтесь ее, без энергии она вам не страшна. Взорвите башню и все остальные строения, и вы завершите миссию.

Миссия 2 – Round About

В этой миссии вы должны уничтожить противника.

Сразу же разведайте скважину и отстраивайте базу. Вам доступны: строения – Main Plant, Power Plant, Colony, Refinery, Headquaters; инфраструктура – Umbilical, Energy Beacon; солдаты – Drone, Heavy Drone, Powered Drone; боевые машины – Scout.

Обязательно отгородитесь с помощью энергетических стен.

База врага находится посередине карты. Пройти туда можно двигаясь либо на запад, либо на север. В любом случае на своем пути вы встретите башню. Но на севере еще находится сильная группа с роботом малого класса. Поэтому выбирайте первый путь. Башню атакуйте только киборгами.

Попав на базу, вы сразу наткнетесь на энергостанции. Уничтожив их, вы лишите врага большей части энергии. Двигайтесь между строений, уничтожая только юниты и энергостанции. Найдите башню и взорвите ее. Затем займитесь другими строениями. Взорвав все строения и убив солдат, прочешите северную часть карты и уничтожьте оставшиеся войска.

Миссия 3 – Queen's Arrival

Задание стандартное – уничтожить вражеские постройки и юниты. У вас появится много новинок: Weapons Plant, Autocannon Tower, Rocket Tower, Drone Leader, Hive Attacker.

Скажу сразу – скважину на юго-востоке забудьте сразу. Она хоть и богата ресурсами, зато обстановка в этом районе небезопасная – враг слишком близко.

Начинайте строить базу на севере. Не пугайтесь, что рядом нет скважины для завода, она появится через несколько секунд. Однако запасы настолько малы, что вам понадобится еще хотя бы один завод. Разведайте плато на юге – и найдете ту самую нужную вам скважину.

База противника находится на востоке от вас. Она расположена между гор. Путь к базе только один: через каньон на юго-восток, затем на северо-восток. Да и он будет хорошо защищен башнями и солдатами.

Хорошенько защитите свою базу и продвигайтесь по каньону. Очень желательно будет захватить скважину на развилке каньона. Здесь же постройте еще одну линию обороны. Пришло время для решающего удара. Собирайте танки и солдат и двигайтесь на базу.

Миссия 4 – Queen Awakens

Итак, вы приземлились на обледенелой равнине, чтобы в который раз полностью разгромить противника.

В этой миссии у вас появится два новых строения – Armor Plant и Semiconductor Plant, солдат Infestor и робот Hornet. Кроме того, вы научитесь строить мосты. Противник расположился на северо-востоке.

Начинайте развиваться, но не забывайте и о защитных сооружениях, враг частенько будет присылать вам небольшие отряды. Подойти к нему можно с суши (в обход с севера) и с

воды (построив мосты на одном из островов на реке). Лучше атаковать с суши: хоть этот проход и закрыт башнями, но все равно по нему будет легче пробиться к базе, чем с воды.

Вооружитесь Hornet'ами с Hive Attacker'ами и двигайтесь на север. Разгромите оборонительную линию противника и постройте свою. Теперь скапливайте силы для удара по заводу противника, находящегося чуть к юго-востоку на берегу реки. Уничтожив его, вы уравняете количество добываемых вами и компьютером материалов. Теперь соберите действительно крупную группу и нападайте на базу на востоке от места, где был завод.

Миссия 5 – Sand Castles

Итак, вы снова на поле боя. Ваша цель в миссии – уничтожить вражеский Headquaters и заводы. У вас появятся башня Meson Tower и боевая машина Hive Destroyer.

База противника расположена на юго-востоке, а Headquaters находится к северу от нее.

Разведайте местность на востоке от вас и найдите две скважины. Начните строить базу. Закройте подход между двумя холмами к базе несколькими башнями, желательно пулеметными и мезонными. Сделав это, вы можете спокойно развиваться дальше.

Двигайтесь разведотрядами еще дальше на юг. Там, между холмов, вы найдете еще одну скважину. Ее тоже захватите, но не забудьте прикрыть башнями.

Теперь перейдем к выполнению заданий. Первым стоит выполнить приказ относительно заводов. Их два, и находятся они на основной базе, к востоку от южной скважины. Два прохода туда прикрывают башни и войска. Постарайтесь скопить армию покрепче, обязательно включите в нее артиллерийские установки, и вы без особых проблем справитесь с укреплениями, да и самой базой тоже.

После окончания этой «разборки», возьмите небольшой «отпуск». Спокойно скопите силы и уж потом двигайтесь к Headquaters. Для полного удовлетворения уничтожьте всю северную группировку противника до последнего автоматчика.

Миссия 6 – Snowstorm

В этой миссии вам снова предстоит уничтожить Merc'ов. У вас появляются Telepad и Migrator. В Telepad'е можно чинить тяжелую технику.

Гнусные Merc'и находятся на северо-востоке, северо-западе и юго-западе. Все три базы хорошо укреплены, поэтому вы не сможете быстро разбить их.

Как всегда, отстройте базу и защитите ее от непрошеных гостей башнями. Было бы неплохо сразу разведать местность на западе и построить между озером и краем карты оборонительную линию – так вы останетесь один на один с северо-восточной базой.

Теперь начинайте уничтожать врага на своем берегу реки, и попутно колонизировать территорию. Таким образом вы захватите еще одну скважину рядом с местом высадки и две на севере.

Пришло время покончить с врагами на вашей территории. База не очень хорошо укреплена, да к тому же почти полностью изолирована, поэтому уничтожить ее не составит большого труда. Захватите пустующие скважины.

Можете немножко передохнуть, а потом приступайте к истреблению юго-западной группы. Проход туда только один – между холмов. База также не отличается особой защищенностью.

На «десерт» осталась самая главная база в самом северо-западном углу. Она довольно большая, но с вашей материальной базой вы можете уничтожить и побольше.

Миссия 7 – Thieves

Ура! Наконец-то вам попалась тяжелая миссия. Задание в этой миссии будет трудновыполнимым, а именно: вам предстоит за 45 минут отстроить свою базу и, сколотив приличное войско, отправиться на территорию противника. Там вы должны обнаружить и убить неких Raider Bosses. По истечении 45 минут противник построит Telepad, и Raider Bosses эвакуируются с места сражения. Вся сложность этой миссии в том, что вам надо уложиться в 45 минут.

Быстро двигайтесь на юг от места высадки и, обнаружив скважину, постройте рядом с ней базу. Не думайте о защите и штампуйте атакующие юниты.

База с Raider Bosses находится на юго-западе карты, на другой стороне реки (не волнуйтесь, мост есть), но прежде чем идти туда, отправьтесь на север и разгромите небольшой отряд (его место расположения вы знаете – там еще стоят несколько ваших солдат), чтобы он при атаке не ударил с тыла по вашей базе. Не зарьтесь на пустые скважины – вам не до них.

Накопив более-менее приличную армию, двигайте ее к врагу. Особо сильных укреплений он не имеет, но учитывая то, что атаковать придется не очень сильными отрядами, они покажутся вам чересчур крутыми. Вашей победе также будет способствовать и новый юнит – Mantis. Суньте в свой отряд хоть пару таких штук, и сможете чуть-чуть расслабиться.

Миссия 8 – Lost Souls

Хорошо, что после такой бешеной спешки можно отдохнуть. Вы оказались на острове и практически совсем одни, на нем находятся всего четыре вражеских солдата.

Рядом с вашим островом расположены острова противника. У вашего соперника будет две базы: на северо-западе и юго-востоке, а недалеко от центра карты находится большая войсковая группа. Но хорошего в этой миссии будет больше, чем плохого. У вас появится, во-первых, Chassis Plant, а во-вторых, два новых юнита – Digger и Queen.

Спокойненько стройте базу и не забудьте про тех четырех смельчаков на вашем острове. Захватите все скважины на вашем острове и перекиньте с его южной части мост через реку. На этом острове захватите еще одну скважину. Мост на территорию противника, который вы будете строить с маленького острова, укрепите башнями. Копите силы для удара по мобильной группе в центре карты.

После этого «Прохоровского сражения» (помните Великую Отечественную?) остатками войск добейте завод в юго-западном углу карты. Пришло время вести осаду северо-западной базы. Туда есть только один проход – через мост, укрепленный башнями. Эта атака, пожалуй, вызовет у вас значительные моральные и материальные потери. Напоследок оставьте юго-восточную базу. Когда приступите к атаке, обратите внимание на два моста, подходящих к ней. Один из них чуть западнее, другой чуть восточнее. Второй лучше взорвать, ни в коем случае не проходите по нему к базе, т. к. он в два раза лучше укреплен.

Миссия 9 – Small Problem

В названии миссии явно преуменьшен ее смысл. Как не крути, а четверть карты база противника занимает точно. Она находится на северо-востоке.

Ваш остров с островом противника соединяет мост. Кроме того, на севере и юго-востоке расположены острова со скважинами для заводов. На вашем их будет две.

К большому сожалению, ничего нового в этой миссии вы не увидите.

План действий такой. Быстро отсылайте ваших солдат на уничтожение моста на вашем острове. Теперь спокойно развивайтесь и не забывайте про вражеские новинки – бомбардировщики. Состряпайте небольшое войско, постройте мост на северный остров и уничтожьте мост, соединяющий его с территорией противника, после этого заселите островок. Так же действуйте и с другим пустым островом. Таким образом вы получите преимущество перед врагом в добыче материала.

Теперь подготавливаем войска для атаки. Ее размер прямо пропорционален размеру вражеской базы, т. е. очень большой.

Вам предстоит выбрать – нанести удар с двух сторон (причем на одной из них вы встретите серьезное сопротивление) или с одной. Если вы выбрали первый вариант, то делите армию на две группы, располагайте их на ваших юго-западном и юго-восточном островах. Восстанавливайте мосты, прикрыв башнями, и бросайте войска в бой сразу по двум направлениям. Если вам по душе второй вариант, то ничего не делите, а просто восстановите мост на юго-восточном острове и атакуйте базу с юга.

Миссия 10 – Disappearing

Вы опять оказались в привычном для вас месте – между горным массивом и рекой.

В этой миссии вам в основном придется обороняться. Следовательно, башен поставьте побольше и посильнее.

Вражеская база находится на северо-востоке. Внизу на небольшом острове расположены завод и электростанция. Уничтожив их, вы немного облегчите себе задачу, потому что противник будет получать на треть меньше материалов. Но даже в этой мерзостной ситуации у вас будет повод порадоваться. Дело в том, что станут доступны для строительства Propulsion Plant, Hover Pad, а также летающее боевое средство – Wasp. Последний немного облегчит вам задачу, но не стоит особо обольщаться на его счет, основные надежды возложите на громадное количество танков и роботов.

Но обо всем по порядку. Сначала развейте свою базу и защитите ее. Постройте еще один завод поблизости. Теперь осторожно двигайтесь на север по берегу реки и подводите энергию. Когда достигнете «конца» реки, начинайте строить стену башен на север и чуть на восток (говоря географическим языком, на северо-северо-восток). Вы должны достигнуть еще одной такой же реки. У вас получилась заградительная линия. Разведайте все к западу от этой линии и застройте две открытые скважины.

Теперь, как всегда, накапливаем силы и двигаем их в направлении к выше указанным заводу и электростанции. Уничтожить их элементарно. Ступив на большую землю, идите к восточному краю карты, затем на север – на базу. Кстати, туда есть еще один проход между скал – гораздо севернее. Он хорошо охраняется, но если у вас очень большая армия, то можете использовать и его.

Миссия 11 – En Masse

И опять перед вашими глазами привычный пейзаж, а в голове привычная цель на грядущую миссию – полное уничтожение.

В этой миссии у вас появятся две новинки: можно будет строить дополнительные Main Plant, а так же Drone Pod.

От противника вас отделяют горы, что позволит вам поставить несколько башен у подхода к вашей базе.

У врага будет одна большая база на северо-западе и одна маленькая на юго-западе. А единственный проходик между гор в западную часть карты защищает сильная группа.

Разведайте окружающую территорию, найдите две скважины и захватите их. В северо-восточном углу есть еще две скважины (одна расположена на острове, куда можно построить мост).

Теперь копите силы и двигайтесь вдоль горной гряды на север. Там вы найдете этот единственный проход. Разберитесь с охраняющими его войсками, а на их месте поставьте несколько башен. Пополните армию и двигайтесь на юго-запад, к маленькой базе между холмом и заливчиком. Ее уничтожение не займет много времени, а вы пока стройте подкрепления. Собирайте войска и двигайте их по западному краю карты на север – вы подниметесь на холм, где беспрепятственно уничтожите завод. Пришло время спуститься в каньон и покончить с вражеской основной базой.

Миссия 12 – Frigid End

Наконец-то финал. Увы, но это действительно последняя миссия в компании за Scorp'ов. Легкой вам она не покажется.

Противник очень хорошо укрепился, отдельные строения охраняют не только башни, но и сильные юниты. Сил и материалов у противника больше. Особенно разочаровывает второе. Противник построил аж четыре (!) базы: основная в северо-западном углу, две промышленные на юге от основной, а также одна промышленно-защитная чуть к западу от вас.

Спокойствие, только спокойствие! Разведайте близлежащие территории, но не уходите далеко на юг и запад. Вы должны отыскать три скважины. Теперь стройте базу на холме, около двух из них.

Скопите силы и двиньте их на юг – там находится группировка врага. После ее уничтожения вы сможете спокойно захватить еще одну скважину в юго-восточном углу.

Теперь стройте армию побольше и двигайтесь по лабиринтам между гор. Таким образом вы наткнетесь на гряду, тянущуюся с юга на север. Почти на самом севере ее есть небольшой проход. Вот тут вам окажут очень теплый прием. Покончив с этой базой, подведите энергию, захватите скважины и постройте оборонительную линию. Пополните армию новобранцами и двигайтесь по лабиринту дальше.

Вы найдете еще одну гряду, с проходом на юге. Его, естественно, тоже перегородили. Уничтожьте укрепления и постройте на этом месте свою линию обороны с телепортером для более быстрого восстановления сил.

Пришло время разобраться с основной частью вражеской промышленности, а именно с тремя заводами на юго-западе. Они хорошо охраняются, поэтому вам придется приложить некоторые усилия. Ну а в конце уничтожьте главную цитадель даркенов на северо-западе. Единственный подход к ней – с юга.

Совет – обдумывайте каждый ход, ошибка может обойтись вам очень дорого.

MERCS

Миссия 1 – Do Or Die

Ну что же, разберемся с кампанией за последнюю из рас – мерков. В первой миссии вам необходимо выполнить самую простую задачу – уничтожить врага.

Для этого вам даются следующие объекты: строения – Main Plant, Power Plant, Colony, Refinery, Umbilical, Energy Beacon и солдаты – Raider и Heavy Raider.

Сразу после начала миссии разведайте территорию к югу – там находится скважина. Стройте все строения, а о защите базы не беспокойтесь – с этим справятся солдаты. Именно на них стоит потратить все добытые ресурсы. Стройте поровну автоматчиков и гранатометчиков, потом разделите все ваше войско на две группы – большую и маленькую. Маленькая останется охранять ваши владения, а большая станет армией вторжения.

Противник находится на западе, однако не стоит идти к нему коротким путем – вас ждет пулеметная башня, которая покрошит ваших солдатиков на куски мяса за секунды. А действовать надо так, как говорил Бармалей: «Нормальные герои всегда идут в обход». Двигайтесь сначала на юг, затем на запад, и вы выйдете к вражеской базе там, откуда вас не очень-то ждут. А зря!

Миссия 2 – Out Of The Frying Pain

И опять враг не дает полюбоваться прекрасной природой. Настроили, понимаешь, баз. Ну что же, придется устроить людям маленькую пакость, а именно – заразить вирусом на большой базе следующие строения: Main Plant, Refinery, Weapons Plant и Headquarters. Но не так-то просто это сделать – вам будут мешать войска с маленькой базы на вашем берегу реки. Лучше всего их уничтожить до того, как организуется мост через реку и появятся ваши техники (которых, кстати, нельзя терять).

Сразу после начала миссии двигайтесь на юг – там вы найдете скважину. Стройте базу. У вас появится строение Headquarters и солдат Powered Raider. Последние должны будут составить основу вашей наступательной армии.

Но пока стоит позаботиться об обороне – скоро появится враг и начнется массированная атака с применением танков. Отбиться будет тяжело, но если получится, стройте киборгов и гранатометчиков и отправляйте их группами к врагу. Путь на его северную базу один – в обход горы. Постарайтесь покончить с ней минут за десять. Если получится, то особых проблем с выполнением основной задачи не будет. Прибудут ваши техники, а враг построит мост.

Отбейте атаку небольшого контингента и, скопив силы, двигайтесь через мост. Там вас ждут пулеметные башни – разделайтесь с ними, и путь для техников открыт.

Миссия 3 – Conquered Hero

Самая обыкновенная миссия. Просто уничтожаем врага и отправляемся отдыхать.

В начале разведайте окружающую территорию и постройте у скважины базу.

В этой миссии у вас будет много новинок, а именно: Armor Plant, Autocannon Tower, Rocket Tower, солдат Raider Boss и танк Light Cannon.

Защитите базу большим количеством башен обоих видов и начинайте производить танки и пехоту.

Вражеская база находится на юго-востоке, однако есть еще довольно большая группа войск. Ею стоит заняться в первую очередь. Лучше всего заманить ее парой танков на свои оборонительные сооружения.

Когда с ней будет покончено, объединяйте свою армию вторжения и отправляйтесь на юг – там на холме расположился враг. Имея хороший запас сил, вы недолго будете мучить его. На всякий случай имейте в виду, что специально для вас в северо-восточном углу карты есть еще одна скважина.

Миссия 4 – Smokin'

Вот мы и добрались до главной базы людишек. Теперь они попляшут!

Цель только одна – полное уничтожение людей. Вы можете построить Weapons Plant, Semiconductor Plant, Bridge, робота Battle Trek и солдата Android.

Ваша база находится в юго-восточном углу карты, враг расположился в противоположном. Кроме того, у него есть небольшая накопительная база далеко на север от вас. Именно она станет вашей первой целью.

Построив базу и слегка защитив ее, начинайте производство танков и роботов. Построенную армию укрепите пехотой. Теперь на север. По пути вам встретятся небольшие группы противника, но они не должны представлять большой угрозы.

Разбив врага, на время оставьте эту группировку, а на базе постройте другую. Ее подведите к северо-западному краю карты, но не совсем близко – вы не должны быть замечены противником.

Теперь двигайтесь первой группой по берегу лавового залива, и вы наткнетесь на защитные сооружения противника. Естественно, люди пошлют все силы на отражение этой атаки, а вы тем временем наносите удар сзади. Кроме башен, вам ничто и никто не помешает.

Миссия 5 – Forgiven

Очень простая миссия. Вам необходимо уничтожить два вражеских Titan Crawler на пути с одной базы на другую.

Вы располагаетесь в центре северной части карты на холме.

Одна вражеская база (с которой и двинутся Titan Crawler) находится в северо-западном углу, вторая (место назначения) – в юго-восточном. Соединяет две базы дорога, по которой и будет двигаться конвой.

Ваша цель – быстро построить базу и перекрыть дорогу.

В этой миссии у вас появятся Meson Tower и Heavy Cannon.

Когда полностью построите базу, разведайте, где проходит дорога. Теперь с помощью маяков проводим туда энергию и перегораживаем дорогу группой пулеметных и мезонных башен (штуки по четыре). Остается спокойно ждать появления Titan Crawler'ов и лишь добывать ресурсы для починки башен, которые постоянно будут подвергаться нападениям.

Миссия 6 – Retribution

Тоже довольно легкая миссия. Цель обычная – полное уничтожение врага. Дадут вам в этой миссии Telepad и Transmat.

Изначально вы находитесь на острове, здесь же есть небольшая база врага. Кроме этого есть основная база к югу от вас, на материке, а также две промышленные базы на западе и юго-востоке.

Постройте базу, и пока можете обойтись без защиты. Состряпайте штук пять роботов и разберитесь с заводом и защищающими его башнями на вашем островке. Теперь разведайте остров полностью. Займите пустующую скважину.

У вас есть возможность построить мосты в трех местах: один ближе к северо-западному углу карты, второй чуть южнее в том же течении реки, а третий – около бывшей базы врага. Постройте первый и третий и укрепите их башнями.

Теперь копите войска и берите врага штурмом. Сначала разбейте западную промышленную базу, затем юго-восточную, а напоследок уничтожьте главную, напав с двух сторон.

Миссия 7 – Deep Freeze

И опять даркены мешают вашему продвижению. Придется их уничтожить.

Стройте базу и слегка защитите ее башнями. Можете также захватить скважину к югу от места высадки. Вы отгорожены от остального мира чередой озер, между которыми есть небольшие проходы. Разведайте их берега, но далеко не уходите.

Чуть южнее двух маленьких озер есть вражеский завод. Уничтожьте его, благо для этого не понадобится особо напрягать силы. Можете здесь построить свой завод. Если это сделаете, заодно поставьте Telepad и защитите это все башнями.

Теперь копите силы и не забывайте о новинке – War Walker'ах.

Враг расположился к западу от вас на двух холмах. Взять его будет очень сложно: сначала надо разобраться с южной частью базы, и только потом браться за северную, т. к. единственный проход туда – между холмами, и соваться туда равносильно самоубийству.

Скопите побольше сил и двигайтесь в юго-западный угол карты, а оттуда на север – вы придете к подъему наверх. Разобравшись с базой, подгоните к северному краю холма артиллерийские установки – иногда ими получается уничтожить некоторое количество вражеских построек на другом холме. Теперь доукомплектуйте армию и вперед – в злосчастный проход, затем в конце его на холм, уничтожая все на своем пути к победе.

Миссия 8 – Best Served Cold

Наконец-то вы добрались до главной крепости даркенов. Она расположена на островах в северной части карты.

Но не думайте пока о ней, а позаботьтесь о себе. Дело в том, что вся нижняя часть карты представляет собой горный массив, в котором есть всего четыре скважины и очень мало свободного места для строительства базы. Две скважины находятся в небольшой долине, в которой вам и нужно будет построить базу.

Ведите свою группу по каньону на восток, и вы попадете в небольшую долину, которая расходится еще на три каньона – на северо-запад, северо-восток и юго-восток. Вам нужен второй. Двигайтесь по нему и, уничтожив небольшую группу солдат, вы выйдете к заветной долине. Быстро стройте базу и защищайте хоть какими-нибудь башнями.

Кстати, в этой миссии у вас появятся Chassis Plant и огромные роботы Widow Maker и Colossus. Они вам сильно помогут в этой и последующих миссиях.

Теперь из долины командиром разведайте область на севере базы (т. е. на окружающем плато). Постройте там маяк, Telepad и защитите это все башнями. Сделайте этот Telepad главной строительной площадкой и начинайте строить армию.

Накопив приличные силы, произведите разведку береговой линии на севере. Там можно построить мост. Подведите к этому месту энергию, укрепитесь башнями, стройте мост и начинайте вторжение.

С первого раза может не получиться – враг очень силен. Главное – не пропускать его контратаки. Основные строения находятся на большом острове, находящемся к северо-западу от того места, где вы проникли на территорию противника.

Параллельно наступлению подводите энергию и стройте башни, чтобы не терять завоеванных позиций. В заключительной стадии атаки, когда будет уничтожена основная база,

перекиньте мост на небольшой островок на севере – там находятся несколько энергостанций противника. Если миссия так и не завершается после полного очищения островов, прочешите весь массив. Это долго, но что делать...

Миссия 9 – Nemesis

Ну вот вы и остались один на один со скорпами. И уж конечно, они не уйдут от вашего гнева. В этой миссии вам предстоит положить начало их разгрому, уничтожив противника в этой богатой энергетическими залежами области. Вы оказываетесь на острове, полностью изолированном от мира. Но это даже хорошо. Постройте базу и займите обе скважины. Об обороне не особо беспокойтесь. Когда достаточно разовьетесь, стройте мост на запад. Вообще, можно построить еще один мост на восток, но это стоит сделать чуть позже. Сначала разберемся на западе.

Перекинув мост, разведайте область вокруг. Когда найдете скважину, прекращайте разведку и, подведя энергию с помощью маяков, стройте завод и защищайте узенький проход башнями.

Теперь разберемся с врагом на западе. Перед строительством моста на всякий случай рядом постройте несколько башен, а также скопите армию. Стройте мост и ведите армию на другой берег. Там разберитесь с группировкой противника, а также уничтожьте мост на юге. Колонизируйте и этот остров. Теперь у вас уже шесть скважин.

Скопив побольше сил, восстанавливайте мост и атакуйте базу на юге. Если хотите, уничтожьте и мост, перекинутый с этого острова на восток, а лучше быстренько подвести энергию и поставить несколько башен.

Теперь с острова, на котором вы заняли три скважины, перекидывайте мост на восток. Хорошенько вооружившись, начинайте атаку на два защищенных завода в этой области. У врага осталась главная база в юго-восточном углу. Возьмите ее штурмом.

Миссия 10 – Paranoia

Ну, это уже надоело. Опять нужно уничтожить врага. Правда, эту скуку могут немного развеять новинки: Propulsion Plant, Hoverpad и Fighter.

Враг расположился на западе, на юге и на юго-западе от места вашего приземления.

Стройте базу, защищайте ее, а затем начинайте экономическую экспансию – на западе находятся две свободные скважины. Загребите их под себя. Перекиньте мостик на островок на юге – там есть еще одна скважина.

Теперь стройте армию помощнее и двигайте ее на запад – к вражеской базе. Уничтожьте ее и захватите пустующую скважину. Еще одна находится на перешейке между озерами. Рядом с этой скважиной поставьте Telepad и стройте армию. Не забудьте об обороне.

Скопив достаточно сил, двигайтесь на юго-восток. Там недалеко от края карты находится небольшой контингент противника, а чуть к юго-западу от этого места есть вражеский завод и пустая скважина. Можете захватить их.

Теперь скопите действительно сильную армию и двигайте её на юго-запад карты – там находится основная база врага.

Миссия 11 – Rescue Raider

Наконец-то какое-нибудь разнообразие. Надо спасти захваченных Raider'ов из плена и отправить куда-то с помощью телепортера.

Вас высаживают недалеко от северо-восточного угла карты. Вражеская база с захваченными солдатами находится в противоположном углу. Кроме того враг располагает еще одной, промышленной базой, расположенной к западу от места высадки.

В начале миссии двигайтесь к самому северо-восточному углу. Там появится скважина. Около нее постройте базу. Кстати, в этой миссии вам становятся доступны дополнительные Main Plant'ы, а также Transport. Кроме той скважины, которую вы заняли, есть еще одна рядом с местом вашего приземления. Построившись, копите армию.

Теперь стоит разобраться с вражеской промышленностью. Выведите войска из каньонов на равнину и двигайтесь на запад – наткнетесь на небольшую базу, которую нужно уничтожить. Затем двигайтесь на северо-запад и разведайте этот угол карты – там есть два вражеских завода.

Опять собираемся с силами и двигаемся на юго-запад, где уничтожаем базу врага на двух холмах. Там находятся нужные Raider'ы. Строим для них Transport и Telepad, потом с помощью первого доставляем их во второй.

Миссия 12 – Conclusion

Самая последняя миссия, причем довольно сложная и долгая для прохождения. Цель – полное искоренение противника. И защищаться он будет отчаянно. Ничего нового вы не получите, т. к. все уже укра... пардон, придумано. Главное в миссии – захватить как можно большее количество скважин и построить побольше центров клонирования, чтобы любые затраты не вызывали у вас кризиса в экономике. Благо сделать это не очень сложно – вскоре на карте появится столько скважин, что пальцев на руках не хватит, чтобы пересчитать их.

Вообще, на архипелаге, где развернутся боевые действия, есть четыре крупных острова посередине каждой из сторон карты и много мелких. Вы расположились на южном, враг имеет базы на северном и восточном и контингент войск на западном.

Постройте базу и, скопив силы, перекиньте мост на этот последний остров. Уничтожьте врага, а также мост, построенный им. Спокойно обживите и этот остров, а также три островка в юго-западном углу. Вот у вас уже на один завод больше.

Теперь займитесь базой на восточном острове. Туда есть два пути: восстановить уничтоженный вами мост или строить два моста на островках в юго-восточном углу. Решать вам. В любом случае, после уничтожения базы взорвите мост на северный островок.

Колонизируйте всю захваченную территорию и копите силы и ресурсы. Основную базу берите в клещи. Подведя на восточный и западный острова войска, постройте около тех мест, где собираетесь строить мосты, несколько башен.

Теперь займитесь и самими мостами, форсируйте реку обеими группами и вторгайтесь на территорию северного острова. После этого вас ждет долгий поединок с врагом. Постоянно подводите подкрепления – ваша мощная экономика позволит это. Постепенно вы уничтожите войска противника, и останется лишь смотреть, как взрываются здания, и упиваться славой великого героя.

Александр Лещинский

ENEMY INFESTATION

РАЗРАБОТЧИК	Clockworks Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Ripcord Games
ВЫХОД	октябрь 1998 г.
ЖАНР	походовая стратегия
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 133 (рекомендуется Pentium 200)
Оперативная память	16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеокарта	1 Мб
Место на жестком диске	50 Мб (рекомендуется 290 Мб)

Тема конфликтов с внеземными цивилизациями является поистине вечной. Не счесть всех фильмов, снятых на эту тему. Не отстает в этом деле и игровая индустрия. Достаточно только вспомнить такие хиты, как StarCraft или сериал X-Com. И вот теперь новая трактовка старого сюжета борьбы с пришельцами – Enemy Infestation.

Завязка игры достаточно банальна. Первопоселенцы с Земли обживают планету Redavi, стремясь превратить ее в новый мир для людей. И вдруг размеренную жизнь тружеников нарушает какой-то странный метеоритный дождь. Все подразделения подняты по тревоге. Выясняется, что странные «метеориты» были на самом деле гигантскими спорами, из которых стала произрастать новая форма жизни, чуждая людям. Пришельцы стали быстро распространятся по всей планете, вытесняя колонистов с насиженных мест. Так началась эпохальная битва за обладание планетой Redavi.

В игре 26 миссий. В каждой из них действие разворачивается на одной из пяти баз, построенных людьми. Вы командуете небольшим отрядом колонистов. В вашем распоряжении будут как рядовые бойцы, так и специалисты. Например, техник умеет запирать и отпирать двери, медик выведет из бессознательного состояния прямо на поле боя и т. п. Каждая миссия, помимо глобальной цели («убей всех пришельцев» или «спаси всех колонистов»), содержит несколько промежуточных задач, что делает её в чем-то уникальной. К примеру, вам дается задание добыть образец ткани пришельца, изучить его в лаборатории, а затем, на основании проведенных исследований, создать новое оружие, с помощью которого можно очистить всю базу от «чужаков».

Пришельцы тоже не лыком шиты. Они постоянно приспосабливаются к новым условиям. Так что то оружие, которое было губительно для пришельцев в одной миссии, в следующий раз может не причинить им ни малейшего вреда. Кроме того, пришельцы постоянно размножаются и мутируют, приобретая новые способности.

Есть еще и множество других деталей, делающих игру неповторимой. Но все эти детали прекрасно увязаны друг с другом. Игра получилась сбалансированной и интересной. Каждая миссия предстает прежде всего мини-головоломкой, в которой нужно сообразить, что, как и в какой последовательности делать. Причем действовать надо достаточно быстро, так как действие разворачивается в реальном времени, и оно обычно работает против вас.

Игра приятно смотрится в изометрической проекции. Графика спрайтовая; каждая фаза движения детально проработана, так что удалось даже передать некоторые нюансы походки (как, например, плавное покачивание бедрами медсестры при ее неторопливом движении). Цветовая палитра слабовата – 256 цветов, но все подобающие спецэффекты реализованы на

должном уровне (бушующее пламя, взрывы, загазованные отсеки и т. п.). Декорации в игре как бы интерактивны: после того как в отсеке «покрутились» пришельцы, его стенки начинают обрастать какой-то серой слизью.

Пять ненавязчивых мелодий служат прекрасным игровым фоном.

Словом, в игре есть все: самобытная атмосфера, должный динамизм, неповторимость миссий, «пища для ума». Не хватает только некоторой глубины, что не позволяет Enemy Infestation выбраться на уровень X-Com'a.

КОЛОНИСТЫ

В каждой миссии вы командуете ограниченным числом колонистов. Часть из них придается вам в самом начале игры, а другую часть вы можете разыскать и привести в чувство, обследуя отсеки базы.

Каждый колонист обладает четырьмя характеристиками: **атака** (attack), **сила** (strength), **защита** (defense) и **здоровье** (health). Эти характеристики никак не меняются по мере накопления опыта (то есть элемент RPG начисто отсутствует). Все колонисты делятся на бойцов и специалистов, каждый из которых умеет делать что, чего не умеют остальные (механик может чинить оборудование и т. п.). Бойцы же обладают повышенными характеристиками, что делает их гораздо более стойкими во время рукопашного боя. Поэтому именно бойцы составляют «ударный кулак» вашей команды. Что же касается оружия, то им может пользоваться любой колонист, причем с равным успехом (например, повар стреляет так же точно или неточно, как и рядовой боец). Но как только дело доходит до рукопашной схватки, то колонисты, не являющиеся бойцами, гибнут на первых же секундах.

Строго говоря, колонисты не гибнут от удара пришельцев, а только переходят в бессознательное состояние. Привести в чувство павшего колониста можно двумя способами: либо вкатить ему укол (это делает медик), либо оттащить в медицинский отсек, где на Medical Bed он полностью поправит свое здоровье.

Правда, умереть колонист все же может. Это произойдет в том случае, если пришелец подберет бездыханное тело колониста и оттащит его на специальное устройство, называемое «Colonist Grabber». Это устройство начнет медленно, но верно «вытягивать соки» из несчастной жертвы, пока через шестнадцать с половиной минут она не загнется. После этого колониста нельзя будет воскресить уже никаким способом, а на его портрете появится трагическая надпись R.I.P. Но если вы успеете снять колониста с «вешалки» до истечения фатального срока, то его еще можно оживить самым обычным образом (сделав укол или на Medical Bed).

Каждому колонисту можно задать одну из трех моделей поведения при встрече с пришельцами.

Fight – активный режим борьбы с пришельцами. Завидев пришельца, колонист разряжает в него всю обойму и идет на сближение, чтобы драться врукопашную. Однако в этом режиме колонист будет стрелять только в том случае, если его оружие перезаряжается автоматически. (В противном случае вы сами должны приказать колонисту стрелять, указав ему мышкой цель.)

Guard – пассивный режим борьбы с пришельцами. Колонист не идет на сближение с пришельцами, но открывает по ним огонь, как только они оказываются в радиусе действия его оружия. В этом режиме колонист будет стрелять независимо от того, перезаряжается ли его оружие автоматически или нет.

Hide – тактика страуса. Завидев пришельца, колонист пытается от него спрятаться, приседая на корточках в укромных уголках отсека. Чаще всего ему это удается. Если колонист видит, что в данном отсеке он не может нигде укрыться (или все потайные места уже заняты), то он перебегает в соседний отсек и пытается скрыться там. Но в любом случае колонист не будет драться с пришельцами и даже не будет отвечать ударом на удар.

Изначально все бойцы находятся в режиме fight, а все специалисты – в режимах guard или hide. Менять эти установки приходится лишь иногда, в соответствии со спецификой миссии.

ХАРАКТЕРИСТИКИ КОЛОНИСТОВ

Commander (командир)
Атака: 70
Сила: 40
Защита: 75
Здоровье: 70
Специализация: только командир имеет доступ к жизненно важным узлам базы. Может вызывать подкрепление.

Trooper (боец)
Атака: 70
Сила: 50
Защита: 50
Здоровье: 41
Специализация: военная подготовка. Только бойцы имеют доступ к некоторым компьютерным терминалам.

Medic (медик)
Атака: 30
Сила: 20
Защита: 30
Здоровье: 25
Специализация: приводит в чувство павших, делая им укол. Восстанавливает до 25 % здоровья.

Technician (техник)
Атака: 40
Сила: 20
Защита: 40
Здоровье: 19
Специализация: умеет запирать и отпирать двери. Умеет чинить электронное оборудование. Имеет доступ к ряду компьютерных терминалов.

Mechanic (механик)
Атака: 70
Сила: 40
Защита: 37
Здоровье: 36
Специализация: чинит любые механизмы. Может производить роботов на Robot Plant.

Biologist (биолог)
Атака: 50
Сила: 30
Защита: 30
Здоровье: 25
Специализация: только биолог может работать в биологической лаборатории.

Physicist (физик)
Атака: 40
Сила: 20
Защита: 40
Здоровье: 21
Специализация: физик имеет доступ в техническую и химическую лаборатории.

Cook (повар)
Атака: 40
Сила: 30
Защита: 30
Здоровье: 15
Специализация: может изготавливать приманку, на которую сбегаются пришельцы.

Barmen (бармен)
Атака: 50
Сила: 30
Защита: 40
Здоровье: 41
Специализация: Если вооружить бармена тесаком, то из него получается превосходный боец.

Janitor (обслуживающий персонал)
Атака: 30
Сила: 40
Защита: 30
Здоровье: 35
Специализация: отсутствует.

Самыми «ходовыми» специалистами являются медик и техник, так как услугами их специалистов вы будете пользоваться неоднократно в ходе одной и той же миссии.

РОБОТЫ

В ряде миссий вам будут помогать роботы. Они либо придаются с самого начала миссии, либо их нужно разыскать или произвести на Robot Plant.

Dexter (технический робот)
Атака: 20
Сила: 90
Защита: 100
Здоровье: 70

Squirt (робот-полотер)
Атака: 15
Сила: 20
Защита: 95
Здоровье: 50

Obscura (наблюдательная камера)
Атака: 15
Сила: 10
Защита: 90
Здоровье: 25

Робот Obscura – это наблюдательная камера, которая перемещается под самым потолком базы. Пришельцам она не видна, что позволяет вам использовать ее в качестве разведчика. (Пришельцы могут обнару-

жить ее лишь в том случае, если вы ей прикажете напасть на них; но зачем же это делать?)

Из двух оставшихся роботов явно предпочтительнее Dexter, как по своим характеристикам, так и по «уму». Dexter, в отличие от Squirt'a, может использовать предметы и оборудование (например, щелкнуть по переключателю). Роботы в огне не горят и в воде не тонут, поэтому их можно использовать там, где колонисты не могут находиться без скафандров (в загазованном помещении или вне базы) либо вообще не могут пройти (через огонь). Роботы обладают химической сопротивляемостью, поэтому полезно доверять им химическое оружие, которые они могут применять без ущерба для них самих.

Если робот выйдет из строя, то его может починить механик.

На мини-карте колонисты и роботы отображаются белыми точками.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Queen (матка)
Атака: 90
Сила: 200
Защита: 80
Здоровье: 250

Cocoon (кокон)
Атака: 0
Сила: 0
Защита: 40
Здоровье: 25

Grub (личинка)
Атака: 60
Сила: 30
Защита: 25
Здоровье: 30

Warrior (воин)
Атака: 60
Сила: 50
Защита: 40
Здоровье: 60

Thinker («мыслитель»)
Атака: 70
Сила: 60
Защита: 30
Здоровье: 40

Hunter (охотник)
Атака: 95
Сила: 90
Защита: 90
Здоровье: 95

Информацию по любому пришельцу можно получить, щелкнув по нему правой кнопкой мыши. На мини-карте пришельцы отображаются красными точками.

ОРУЖИЕ

С оружием в Enemy Infestation связан один прикол. Дело в том, что степень воздействия одного и того же оружия меняется от миссии к миссии, так как считается, что пришельцы мутируют. Более того, действие оружия изменится даже в том случае, если вы перезапустите ту же самую миссию, выйдя в SINGLE PLAYER (но не через LOAD). Характер воздействия оружия на пришельцев узнается только после первого его применения.

Вообще, существуют следующие степени воздействия оружия (по мере увеличения убойной силы): Very Very Weak Kill, Very Weak Kill, medium Kill, Strong Kill, Very Strong Kill, Very Very Strong Kill, super Kill, ultimate Kill. Но это еще не все. Оружие класса repel отталкивает пришельцев, а класса attract притягивает их. Оружие со свойством flee обращает противника в бегство. Если вы подобрали оружие класса multiply, то сразу же бросьте его: оно только множит пришельцев (то есть после вашего выстрела в пришельца на его месте появится уже два врага). Наконец, есть еще два вида прямо противоположного воздействия: grow и shrink. В первом случае это, по сути, антиоружие: вы выстрелили в кокон – он стал личинкой; вы выстрелили второй раз – личинка превратилась во взрослую особь (происходит мгновенный рост). Оружие shrink оказывает противоположный эффект: взрослый пришелец становится личинкой, затем коконом, а кокон просто уничтожается.

Все оружие делится на два класса: химическое (chemical) и электрическое (electrical). Как колонисты, так и пришельцы могут обладать сопротивляемостью к определенному виду оружия. Так, например, если ваш боец имеет «chemical resistance 100», то любое химическое оружие не причинит ему ни малейшего вреда; если же пришелец имеет «electrical resistance 50»,

тогда любое электрическое оружие нанесет ему только половинный урон. Некоторое оружие (в основном химическое) является оружием массового поражения, то есть действует на всех (в том числе и на колонистов), кто оказался в зоне его воздействия. Если оружие поражает и колонистов, то в его характеристиках указывается «affect colonists».

Оружие можете перезаряжаться автоматически (recharges automatically), перезаряжаться с использованием специального оборудования (recharges with a machine) или вовсе не перезаряжаться (doesn't recharge). В последнем случае оружие становится совершенно бесполезным, как только использован последний заряд. Всегда перезаряжаются автоматически Ray Gun, Big Orange Gun и Remote Control. Никогда не перезаряжается Hair Spray. Все остальное оружие может перезаряжаться с помощью оборудования или вовсе не перезаряжаться, в зависимости от миссии.

Имеется два вида оружия, не подверженных «изменению временем». Это Rocket Launcher (ракетная установка, или реактивный гранатомет) и Cleaver (тесак). Ракетная установка всегда имеет убойную силу Ultimate Kill и перезаряжается с использованием оборудования. Тесак дает +40 к характеристике силы и делает показатель атаки равным 85.

В основном оружие подбирается просто с пола (когда вы начинаете рыскать по отсекам). В некоторых миссиях попадаются специальные ящички – locker'ы, открыв которые, можно найти какое-либо оружие. В BOG Rack всегда содержится пара Big Orange Gun. В целом ряде миссий очень сильное оружие можно изготовить или усовершенствовать в лаборатории.

На мини-карте оружие отображается желтыми точками.

Любой колонист может одновременно нести и использовать только единицу оружия.

ОБОРУДОВАНИЕ

Обследуя отсеки базы, можно натолкнуться на всевозможное оборудование. Чтобы получить полную информацию об оборудовании, достаточно щелкнуть по нему правой кнопкой мыши. (Полный список найденного вами оборудования находится в меню OBJECTS.) Помимо названия оборудования, в этой информации указывается, кто из колонистов может применять данное оборудование – Needs Colonist who can... (any означает «любой») и сколько раз – number uses left (unlimited означает «неограниченное число раз»).

Medical Bed – медицинская кровать, служит для полного восстановления здоровья. Может использоваться любым колонистом.

Recharger – перезарядное устройство. Можете перезаряжать либо конкретное оружие (например, Bug Spray), либо любое оружие указанного класса (например, химическое – тогда в нем можно перезаряжать Bug Spray, Gas Gun, Fire Extinguisher, Gas Bottle, Fuel Cell).

ESPO – скафандр, необходим колонистам, чтобы находиться вне базы или в загазованном помещении (иначе они начинают терять здоровье). Можно лечиться прямо в скафандре. Можно использовать оружие, не снимая скафандра. Любое другое оборудование можно использовать, только сняв скафандр (находясь в скафандре, нельзя даже повернуть вентиль).

Digital Bookcase – книжный шкаф, в котором хранятся книги по специальности. Обладатель книги осваивает соответствующую специальность. (Например, боец с Repair Manual может чинить все, как заправский механик.)

Computer Terminal – с компьютерного терминала можно отдать ряд команд, касающихся жизнедеятельности базы. (Что конкретно – это зависит от миссии: например, можно потушить пожар в каком-то отсеке или вызвать подкрепление.)

Robot Plant – на этой фабрике производятся роботы.

Chemical, Technical, Bio Lab – соответственно техническая, химическая и биологическая лаборатории. Служат для проведения исследований и усовершенствования оружия.

Oven – на кухне повар может изготовить приманку для пришельцев.

Locker – ящик, в котором можно найти какое-либо оружие.

BOG Rack – арсенал для хранения Big Orange Gun. Доступ к арсеналу имеют только бойцы и командир.

Если оборудование неисправно (broken), то его сначала должен починить механик.

Какое конкретно оборудование и где вы найдете – все зависит от сценария миссии. Можно определено сказать лишь то, что Medical Bed всегда находится в медицинском отсеке (который называется Medical Lab, Medical Bay или Medical Prep).

ПРИШЕЛЬЦЫ

ЭКСКУРС В БИОЛОГИЮ ПРИШЕЛЬЦЕВ

У пришельцев все начинается с «матки» (Queen) – это такая особь наподобие кенгуру, только многорукая. С завидным постоянством (раз в минуту) она откладывает коконы (Cocoons), из которых примерно через четыре с половиной минуты появляются личинки (Grub). Далее личинка развивается во взрослую особь (Warrior), характеристики которой сродни характеристикам ваших бойцов. Но на этом развитие пришельцев не заканчивается. Начиная с 19-й миссии у них появляются «мыслители» (Thinkers), у которых имеется что-то вроде зачатков разума. Сказанное означает, что «мыслители» могут пользоваться оружием (тем же самым, что и ваши колонисты), а также могут обучаться некоторым специальностям (запирать и отпирать двери, оживлять павших). Кроме того, у вышеперечисленных тварей есть «двоюродные братья» – это твердолобые Hunter'ы, очень сильные в ближнем бою.

И это еще не все. С течением времени Queen, Warrior, Thinker и Hunter могут мутировать, приобретая дополнительные качества. Extra Defense (защита) увеличивается в 4 раза; Extra Damage (атака) возрастает в 4 раза; Invisibility – пришелец становится невидимым для колонистов; однако вы сами можете распознать такого пришельца (трудно объяснить, по какому признаку; сами поймете) и нацелить на него бойцов, щелкнув **левой кнопкой** мыши.

БОРЬБА С ПРИШЕЛЬЦАМИ

Конечно, желательно поскорее расправиться с маткой – тогда пришельцы перестанут плодиться. Только, сами понимаете, сделать это не просто, а иногда даже невозможно (если истребление всех пришельцев не является целью миссии). Совершенно бесполезно идти на матку с голыми кулаками, пусть даже у вас дюжина бойцов. Обязательно прихватите пару ракетных установок или оружие аналогичной убойной силы.

Самыми коварными вашими противниками являются «мыслители» – из-за их умения обращаться с оружием и способности открывать двери. Истребляйте этих тварей в первую очередь (кстати, у них же можно разжиться оружием). Лучшая тактика борьбы с «мыслителями» – это засады и внезапные атаки, когда Thinker даже не успевает нажать на курок.

Hunter'ы тоже могут доставить немало хлопот. Стоит такая вот гадюка возле лифта и косит по одному выходящих оттуда бойцов. Словом, Hunter страшен в тех ситуациях, где негде развернуться, а потому рукопашная схватка неизбежна. Но вот если есть оперативный простор... просто пользуйтесь тем, что Hunter очень медлителен, поэтому от него легко убежать. Тактика такая: дайте залп и «делайте ноги»; во время бега оружие перезарядится, тогда снова делайте залп и бегите, и так повторяйте до победного конца.

МИССИИ

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

1. Начиная новую миссию, сохранитесь на первых же секундах игры. Далее быстренько подберите все оружие в ближайших окрестностях и узнайте, какой эффект оно производит. При желании или необходимости (если уже успели «наломать дров») миссию можно будет перезагрузить через LOAD и подобрать только нужное оружие.

В некоторых особо сложных миссиях имеет смысл несколько раз перезапускаться через SINGLE PLAYER, чтобы добиться наиболее благоприятных условий при старте миссии.

2. Как правило, одна из первейших ваших задач это добраться до медицинского отсека и устроить там свою штаб-квартиру. Затем можно будет совершать вылазки, возвращаясь туда для лечения.

3. Активно пользуйтесь способностью техника запирать двери. Например, полезно задраивать медицинский отсек на время лечения. Кроме того, так можно регулировать потоки пришельцев, вынуждая их двигаться по выгодному для вас маршруту.

4. Помните, что почти во всех миссиях (кроме одной) время работает против вас, так как пришельцы постоянно плодятся, развиваются и мутируют. Поэтому действуйте как можно быстрее.

5. Заслышав «Goal completed», сверьтесь в меню GOALS: вполне возможно, что появятся новые задачи или уточнятся старые. В это же меню полезно заглядывать вообще чаще, поскольку там содержится очень ценная информация: сколько еще осталось в живых пришельцев (Aliens) и колонистов (Crew), сколько единиц оборудования (Objects) и оружия (Weapons) вы еще не разыскали.

НЕКОТОРЫЕ ПРИЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ

В игре есть исчерпывающий HELP. Кроме того, не поленитесь пройти Introductionary Tutorial. Поэтому скажем лишь о наиболее часто используемых приемах управления.

Основной способ выделения в группу: захватываем колонистов мышкой, очерчивая прямоугольник. **Shift** + щелчок **левой кнопкой** мыши – добавление/удаление колониста из группы, причем щелкать можно и по портретам колонистов. Двойной щелчок **левой кнопкой** мыши по портрету – и вы мгновенно перемещаетесь к выбранному колонисту. Ну и, конечно же, пользуйтесь тем, что комбинацией **Ctrl** + **№** (№ – цифра от **0** до **9**) можно приписать номер выделенной группе; вызвать данную группу можно, нажав на ее номер.

НЕБОЛЬШОЕ ЗАМЕЧАНИЕ

Если у вас Pentium младшей модели, то в некоторых миссиях (когда одновременно движутся несколько десятков юнитов) непрерывный скроллинг карты становится просто невозможным – так сильно тормозит игра. Тем не менее, играть можно – для этого «прыгайте» по карте (щелкая по мини-карте или по портретам колонистам), и все будет в порядке.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

ПРОЛОГ: Alien Arrival

Исследовать коконы. Найти пропавших колонистов и оживить их. Уничтожить всех пришельцев.

Первым делом подберите Remote Control и идите прямиком в соседнюю комнату (Oceanography Lab). Прикончив двух пришельцев, возьмите Ray Gun и идите дальше в Cargo Bay. Там вы воочию увидите, как из коконов вылупляются пришельцы (тем самым одна из целей миссии будет достигнута). Только не очень-то любуйтесь – лучше уничтожить сам кокон, чем сражаться с вылупившемся из него пришельцем. Подобрав еще один Remote Control, можно смело идти в Medical Lab. Там вы найдете медика. В соседней комнате (Shower Block) отыщутся еще два пропавших товарища. Подлечите всех, кого надо (благо что в медицинском отсеке есть две Medical Bed). Теперь вам осталось только «зачистить» остальную территорию базы, что вы сделаете без малейшего труда (загляните в Sleep Quarters и Гараж).

ЭПИЗОД 1: First Encounter

Починить ESPO. Взять образец ткани пришельцев. Изучить его в химической лаборатории. Создать вирус и уничтожить с его помощью всех пришельцев.

Пусть для начала техник Bonnie Banks откроет дверь в Crew Lounge. В этой комнате сыщется бездыханный боец, которого вы приведете в чувство чуть позднее. А пока что подберите там оружие. Снабдите своего первого бойца (Jethro Frost) тесаком и ведите их вдвоем с Бонни в Quarantine. По пути (в Electronic Lab) «замочите» одного пришельца. Вот теперь можно спокойно перемещаться по внутренним помещениям базы – пусть медик оживит второго бойца, а механик (Vincent Malone) починит ESPO.

Теперь вооружите биолога (Vivienne Pincus) тесаком и облачите ее в скафандр (ESPO). Вивьен должна будет выйти наружу и взять образец ткани пришельцев с Alien Pod. Однако снаружи бродят трое чужаков, так что дайте ей в сопровождение двух бойцов, вооруженных Laser Welder и Hair Spray (не забудьте и их одеть в скафандры).

Взятые образцы тканей поместите в Chemical Lab. На основе анализа этих образцов будет создан вирус, который можно будет распылять с помощью Fire Extinguishers. Вирус так сильно действует на пришельцев, что четверки колонистов с Fire Extinguishers будет достаточно, чтобы расправиться с чужаками, обосновавшимися в Loading Dock (их там штук 15). Но если этого вдруг покажется мало, то в соседней комнате (Air Lock 2) можно раздобыть Rocket Launcher, один выстрел из которого сразит наповал любую тварь.

ЭПИЗОД 2: Alien Invasion

Добраться до терминала и узнать местонахождение пропавших колонистов. Вылечить всех колонистов. Очистить от пришельцев контрольный центр.

Вооружите командира и бойца Ray Gun'ами. Ваша первая задача – пробиться в Medical Bay. Там вы сможете подлечиться, благо что Medical Bed в этой миссии можно использовать неограниченное число раз. Зачистите всю доступную вам территорию, но пока что не суйтесь в Control Center, ибо там пришельцы свили себе гнездо. Снова подлечите всех колонистов.

Пора захватывать контрольный центр. Пусть командир возьмет Rocket Launcher и отправится туда один. Он успеет сделать три выстрела по скоплению чужаков и тут же вернуться. Теперь ряды пришельцев заметно поредели, и можно пойти на решительный штурм всей командой.

После зачистки контрольного центра сразу же поднимитесь в Ice Mineral Processing. Дайте Кларе Ray Gun, и пусть она усовершенствует его в Technical Lab. Отлично! Теперь Ray Gun обладает свойством Shrink и будет куда как более полезен вам. Спуститесь в контрольный центр и направьте Бонни к терминалу – узнать, где находятся ваши пропавшие товарищи. После этого придется тяжко – в Control Center сразу же подвалит с десяток пришельцев. Но, собственно, ничего страшного – хотя бы один член вашей команды должен остаться дееспособным. Он и оттащит павших товарищей в Medical Bay, где и приведет их в чувство. Затем ту же самую процедуру надо повторить по отношению к трем пропавших колонистам, вытащив их из Games Center. На этом все. Возможно, где-нибудь вы наткнетесь на слоняющихся пришельцев, но можете и не разбираться с ними, так как в этой миссии не обязательно перебить всех чужаков.

P. S. По соседству с контрольным центром есть Anteroom, где можно найти еще один Rocket Launcher и перезарядить старый.

ЭПИЗОД 3: Search and Rescue

Погасить огонь. Спасти командира. Вызвать подкрепление. Перебить всех пришельцев.

Эта миссия заметно сложнее предыдущих, так как в самом начале игры у вас будет весьма ограниченное время (чуть более 16 минут), чтобы спасти командира.

Но все по порядку. Пусть Rachel поднимет Big Orange Gun – в данной миссии это очень сильное оружие. Таким образом, у вас будут два бойца с мощными «оранжевыми пушками» – они составят ударный кулак на начальной стадии игры. Теперь надо воссоединить всю

вашу группу. Пусть сначала бойцы пойдут в Fitness Center – там к вам присоединятся два робота. Затем направляйтесь в кафетерий, и вот уже все в сборе. По пути (в Crew Lounge) прихватите Hair Spray – пригодится потом.

Не мешкая, пробивайтесь в Cargo Bay, там находятся коконы, которые лучше уничтожить прежде, чем из них вылупятся взрослые особи. Далее прямиком в Medical Lab. Пусть Бонни сразу же запрет двери, ведущие в гараж, Sleeping Quarters 1 и Shower Block. Вот теперь можно спокойно подлечить раненых, а тем временем пусть робот подберет огнетушитель и потушит пожар в Packaging. Тем самым откроется доступ в Biology Lab. Направьте туда Клару. В Chemical Lab она усовершенствует огнетушитель (Fire Extinguisher) и Hair Spray, которые превратятся в мощнейшее оружие. Дайте бармену огнетушитель, а роботу Hair Spray. Объедините их в одну группу с двумя бойцами. Вот такой четверкой вы ворветесь в Manufacturing и освободите командира (предварительно Бонни откроет туда дверь). Скомандуйте Бонни быстренько спуститься в Heating Control 2 и заблокировать двери, ведущие в Back Storage и Filtration 2. Уф! Теперь можно перевести дух. Сумасшедшая гонка со временем закончилась – ведь вы сняли командира с Colonist Grabber. Теперь можно спокойно подлечить/оживить всех, включая командира.

Образуйте ударную группу из командира, двух бойцов и бармена. Пусть Бонни откроет дверь в гараж. Ворвитесь туда и перебейте всех тварей. В гараже найдется Recharger, с помощью которого можно перезарядить огнетушитель. Подберите тесак. Через коридор пройдите в Communications. Оттуда командир вызовет подкрепление (используйте Computer Terminal). Прибудут три бойца. Идите на воссоединение с ними.

Отыщите комнату охраны (Security) в левом нижнем углу карты. Пусть Бонни откроет туда дверь. Замочив всех пришельцев, используйте BOG Rack – тем самым вы снабдите еще двух бойцов «оранжевыми пушками». Теперь все готово для решительного штурма. Откройте дверь в Kelp Processing и перебейте всех оставшихся пришельцев, включая их матку.

ЭПИЗОД 4: Never Say Die

Подобрать всех колонистов и эвакуировать их на Landing Field за отведенное время. (Смерть любого колониста означает автоматический проигрыш миссии.)

Сначала эта миссия покажется сущим адом. Во-первых, есть жесткий лимит времени, так что придется поторапливаться. Во-вторых, пришельцев будет тьма, а вот оружие у вас слабовато.

Какое оружие подбирать? Определенно можно сказать лишь то, что вам позарез будут нужны Rocket Launchers (две установки вам даются изначально и еще одну вы найдете). Во всем остальном – экспериментируйте. Впрочем, можно пойти на такой трюк: сохраните игру на первых же секундах миссии. Быстренько узнайте, какой эффект на пришельцев оказывает Big Orange Gun (это оружие будет у вас изначально): если меньше, чем Strong, лучше сразу же перезапустите миссию с «нуля» (через Single Player).

Итак, с самого начала отправляйтесь в Enviro-Control через Duty Room (Бонни справится с замками). Там вы подберете физика Joyce Krantz. Дальнейший маршрут: Entertainment – Corridor D2 – Observation Deck. Подберите бойца Allison Ngoy. Теперь через Library – Corridor D3 пробейтесь в Medical Lab и подлечите/оживите всех.

Теперь надо раздобыть трехзарядный Rocket Launcher, который находится в Greenhouse Control (на втором этаже, в верхней части экрана). Соответствующий маршрут: Corridor D3 – Corridor B – Comander's Quarters – Communications – Greenhouse Control. Теперь у вас есть все необходимое, чтобы справиться с дюжиной пришельцев, пасущихся в Greenhouse. Только не спускайтесь туда на лифте (лифт перевозит людей поодиночке, и так же поодиночке пришельцы будут расправляться с вашими бойцами), а вернитесь в Corridor D3 и нагряньте оттуда. Сосредоточьте всю огневую мощь на матке. Как только она будет убита, с осталь-

ными разберетесь без проблем. Правда, ваше войско заметно поредеет. Это не беда – оттащите всех в Medical Bay и приведите в чувство. Не забудьте снять медика Penny Raven с Colonist Grabber (в Greenhouse). Рядом с Medical Lab в туалете вы отыщете двух последних своих товарищей (всего должно быть 11 человек). Оживите и их.

Примерно к этому времени истекут 15 минут, отведенных на прохождение миссии. Не пугайтесь! Поступит сообщение: «Вылет бомбардировщика задерживается по техническим причинам» . Сие означает, что у вас в запасе есть еще 15 минут. За это время вы спокойненько успеете надеть скафандры в карантине (Quarantine, в левом нижнем углу базы), выйти наружу и дойти до Landing Fields.

ЭПИЗОД 5: Swarm

Обеспечить безопасную работу ученых. Вылечить техника Bonnie Banks. Перебить всех пришельцев.

Трудная миссия.

Облачите одного из бойцов в скафандр и направьте его в Perimeter Outpost SW. За ним увяжутся пришельцы, а нам только того и надо. Главное – это отвлечь их внимание от помещения, в котором работают ученые. А пока что под шумок вооружите бойцов «оранжевыми пушками» и Laser Welder (это на всякий случай: вдруг какой-нибудь незваный гость нагрянет в Entry Corridor E).

Когда боец доберется до Perimeter Outpost SW, быстренько снимите с него скафандр и активизируйте защитную систему базы (используйте Switch). Тогда на подступах к базе выдвинутся три турели, которые будут бить разрядами любую тварь, которая только окажется в поле их действия. На этом мы и поиграем. Выведите любого бойца (в скафандре, разумеется) к турелям и просто кружите возле них. На «живца» клюнут все пришельцы, которые только есть в округе. Вам остается только умело маневрировать (что весьма несложно), ускользая от их лап. Турели сделают свое дело – погибнут все, кроме «крутых» Hunter'ов.

Но и на них легко найти управу. Пусть тот же боец-приманка заглянет в Warehouse Entry Corridor N и возьмет оттуда Rocket Launcher. Когда падет последний Hunter, можно вздохнуть спокойно – на периметре базы пришельцев больше нет. Возьмите Bonnie Banks и оттащите ее на Medical Bed. Подлечите/оживите и остальных, если надо.

Сформируйте ударный кулак из 9 бойцов, вооружив их двумя Rocket Launcher'ами, тремя Gas Gun, одним Laser Welder и тремя Big Orange Gun. Такой силой вы легко очистите Internal Base Perimeter, где засело около двадцати пришельцев (не забудьте прихватить с собой Бонни, которая откроет вторую дверь в Entry Corridor).

ЭПИЗОД 6: War on Peace

Добраться до книжного шкафа и освоить First Aid. Истребить всех пришельцев.

Очень простая миссия. Дело облегчается еще и тем, что вам придаются две наблюдательные камеры, с помощью которых можно прекрасно все разведать.

Сначала пройдитесь по Quarantine, Customs Admin, Customs, Waste Treatment Plant и Hydroponics, подбирая нужное оружие и попутно расправляясь с шатающимися поодиночке пришельцами. Далее ваш путь лежит в Docking Bay – там находится инкубатор пришельцев, так что лучше уничтожить коконы прежде, чем из них вылупятся личинки. В том же отсеке найдете тела четверых колонистов (физик, медик и два бойца), оживите их. Теперь направляйтесь в Lounge and Bar. Пусть физик возьмет книгу с Digital Bookcase и выучит First Aid (тем самым первая задача будет выполнена). Направьте всех бойцов в Admin Center – пусть зачистят помещение, но не суются дальше. Пусть тем временем повар сходит на кухню (Kitchen) и изготовит приманку (в Omen). Бросьте приманку в Admin Center. На ее запах из Engine Room, Corridor и Medical Prep потянутся пришельцы – будете расправляться с ними

поодиночке. Как только число чужаков упадет до 10, можно пойти на решительный штурм. Вооружите вообще всю команду чем только можно (включая сильнодействующее химическое оружие) и вламывайтесь в Medical Prep, где засела матка.

P. S. В Medical Prep есть две Medical Bed, так что сможете основательно подлечиться на тот случай, если где-нибудь еще остались недобитые пришельцы.

ЭПИЗОД 7: Escape

Спасти всех колонистов. Уничтожить всех пришельцев.

Да-с, эта миссия начинается при плачевных обстоятельствах: дееспособным остался только один колонист, да и того вот-вот схватят пришельцы. Быстренько бегите в Medical Bay и подлечите его. Далее действуйте по стандартному алгоритму: разыскивайте пропавших членов команды и оттаскивайте их на излечение, попутно подбирая оружие и расправляясь с одиночными пришельцами. Вы без труда доберетесь до Medical Supplies, Sleeping Quarters 1, Silo и Stasis Deck. В каждом из этих отсеков вы отыщете по одному человеку. Попутно в Workshop захватите два Rocket Launcher. В Mineral Separation вы найдете двух роботов, которые тоже вольются в вашу команду после того, как их починит механик.

На все эти действия у вас должно уйти не более 13 минут. Дело в том, что в Control Center находятся четверо ваших товарищей, которых пришельцы «посадили на иглу» и которые умрут на 16-й минуте игры, если вы не стащите их с Colonist Grabber (тогда миссия будет считаться проигранной). В Control Center пасутся с десяток пришельцев, включая «крутого» Hunter'a. Но, собственно, и у вас уже сил предостаточно: надо только долбануть Hunter'a ракетой, а с остальными уж как-нибудь разберетесь. Как только очистили Control Center и сняли своих товарищей, считайте, что миссию уже выиграли. Остальное – дело техники. Подлечите всех и начинайте медленно прочесывать всю базу, дабы ни одна тварь не осталась в живых. Осталось еще извлечь повара из Pumping Station 1 (на это отрядите робота, так как придется выходить наружу) и отбить четырех бойцов в Toilets.

ЭПИЗОД 8: Treachery

Починить робота и убить матку. Вылечить биолога.

Час от часу не легче! Теперь биолог Vivienne Pincus совсем свихнулась – говорит, что этих милых зверушек надо не убивать, а исследовать. Не пытайтесь догнать ее. Вместо этого откройте дверь в Greenhouse Control и пройдите в Greenhouse Balcony, подобрав все оружие. Спустите командира с бойцом в Greenhouse – они там быстренько расправятся с мелюзгой. Теперь направляйтесь всей командой прямиком в Medical Lab. Подлечившись, выводите командира с бойцом в Corridor D3. Вам предстоит минут 7–15 нудной работы: пришельцы будут подтягиваться туда поодиночке, и также методично поодиночке вы будете их приканчивать и подлечиваться по мере надобности (при желании можно закрыть дверь, ведущую в Corridor B, дабы враги не лезли сразу с нескольких направлений).

Как только число пришельцев упадет до десятка, можно будет свободней перемещаться по территории базы. Зайдите в Library, вытащите механика и оживите его. Вооружите механика Rocket Launcher. Втроем (командир, боец и механик) отправляйтесь в Air Lock 1 и наденьте скафандры. Выйдя наружу, доберитесь до карантина (иначе туда не попасть, так как по условию сценария Бонни не может отпереть внутренние двери базы, ведущие туда). Пусть механик зайдет в Observation Deck и починит робота. Вооружите робота Gas Bottle, которую вы найдете на Landing Field. Вот теперь все готово, чтобы нагрянуть в Loading Deck (через внешний вход) и расправиться с маткой. Далее останется только вытащить биолога из Commander's Quarters – и миссия пройдена.

ЭПИЗОД 9: Predators

Изучить Sensor System Technology. Изготовить Sensor Device в технической лаборатории. Найти Fuel Cell и использовать ее в химической лаборатории для создания суперdroружия. Уничтожить всех Hunter'ов.

Особенность этой миссии состоит в том, что теперь против вас будет выступать с десяток Hunter'ов-невидимок (это не считая прочей «мелюзги»). Тем не менее, миссия не такая уж сложная.

С самого начала уделяйте внимание только той группе, что находится в гараже. Всех колонистов из Cafeteria и Manufacturing переведите в режим «hide» – авось уцелеют. Вооружите «гаражную» группу. Пусть Клара (физик) возьмет книгу с Digital Bookcase. Теперь ей надо выйти в Corridor и использовать эту книгу в Technical Lab. (Только не пускайте ее без сопровождения, так как в коридоре рыщут пришельцы.) Клара изготовит наблюдательную камеру, которая весьма вам пригодится.

Далее ваш путь лежит в кафетерий (Cafeteria). Объединитесь с «кофейной» группой. Переведите повара в режим «fight». В соседнем отсеке (Kitchen) он подберет тесак и станет полноценным бойцом. Теперь осторожненько пробирайтесь к Oceanography Lab. Подберите там тело техника Haley Rushworth и прямиком бегите в Medical Lab. Как можно быстрее приведите в чувство техника, и пусть она задраит все двери, ведущие в медицинскую лабораторию. Теперь можно перевести дух и спокойно подлечиться.

Образуйте ударную группу из командира, бойцов и повара. Прихватите еще биолога Rosalita Vesuvius и пробивайтесь в Manufacturing. Пусть бойцы спустятся в Specimen Collection, отобьют Fuel Cell и отдают ее Розалине. На основе Fuel Cell Розалина изготовит в химической лаборатории три Bug Spray класса Super Kill. Возвращайтесь всей группой в Medical Lab и основательно подлечитесь (не забудьте прихватить павших товарищей – таковые почти наверняка будут).

Создайте «боевой кулак» из командира, шести бойцов и повара. Вооружите их тремя Bug Spray, одним Rocket Launcher (его можно перезаряжать в Commander's Quarter) и двумя Gas Bottle. Дальше – тривиально: прочесывайте всю базу, подлечиваясь по мере надобности.

ЭПИЗОД 10: Martial Law

Препроводить всех колонистов в Docking Bay живыми.

Очень простая миссия. Первым делом доберитесь до Medical Prep. Далее вам предстоит за несколько заходов зачистить Immigration (возвращаясь в Medical Prep для лечения). После этого можно спокойно разыскать всех бунтарей-колонистов и конвоировать их в Docking Bay.

Есть только ма-а-ленькая загвоздка. Чтобы добраться до повара и бармена, надо открыть дверь в Lounge and Bar, что может сделать только техник. А чтобы добраться до техника, надо пройти через загазованный отсек Waste Treatment Plant, на что не у всякого колониста хватит здоровья. Так что не забудьте надеть скафандры (в Admin Center) – тогда вам любые газы нипочем.

ЭПИЗОД 11: Berserker

Просветить Queen рентгеновскими лучами. Использовать компьютер, чтобы погасить огонь в Med Bay. Установить местонахождение Chem Lab. Доставить мертвого пришельца в Bio Lab и произвести исследование его тканей. Усовершенствовать Gas Bottle в Tech Lab. Доставить образец ткани пришельца в Chem Lab и изготовить Sonic Weapon. С помощью этого оружия нейтрализовать Queen. Уничтожить Queen.

Довольно необычная миссия. С самого начала против вас выступает лишь один пришелец, зато пришелец этот – сама матка. Матка начнет плодиться, и вам нужно остановить процесс размножения до того, как число пришельцев достигнет 30 (иначе автоматически проиграете). Так что действовать нужно достаточно быстро, причем на начальном этапе игры у вас не будет практически никакого оружия. С другой стороны, на первых минутах еще никто не успеет вылупиться, так что вы сможете достаточно свободно перемещаться по базе. Важно одно – не попадайтесь на глаза матке.

Алгоритм действий такой. Направьте наблюдательную камеру в Ice Mineral Processing. Тем самым вы активизируйте просвечивание Queen рентгеновскими лучами. Вскоре матка уйдет из этого отсека, и вы сможете вытащить оттуда тела медика и биолога. Там же возьмете Toolbox. Пусть техник откроет дверь в Stasis Deck. Войдите туда. С помощью Toolbox механик сможет использовать один из компьютеров. Благодаря этому активизируется робот Marvin. Пошлите Марвина в Sleeping Quarter 1 и прикажите ему щелкнуть там по переключателю (Switch). Тем самым разблокируется вход в Holobeach, где находится Tech Lab.

Тем временем можно задействовать бойцов. Пусть они сначала заглянут в соседний отсек – Engine Room. Там вы найдете Chemical Lab. Теперь направьте бойцов в Stasis Deck. У одного из них будет Remote Control. Используйте этот прибор на втором компьютере. Сработает система противопожарной охраны, и тем самым вы погасите огонь в Medical Lab. Отправляйтесь туда всей ватагой и приведите в чувство биолога и медика (разумеется, подлечите вообще всех). Пусть теперь бойцы выходят на охоту и отстреливают любого пришельца. Оттащите труп пришельца в Heat Pumps, где биолог извлечет из него Sample Tissue в Biological Lab. Помимо этого будет изготовлен Gas Bottle.

Настал черед действовать физику. Пусть сначала он усовершенствует Gas Bottle в Technical Lab. Тем самым вы получите оружие, которое очень сильно действует на всех пришельцев, кроме матки (будьте осторожны: это оружие равным образом губительно и для людей). Отправьте теперь физика (с Sample Tissue) в Engine Room, выделив ему в сопровождение робота, вооруженного Gas Bottle. В Chemical Lab физик изготовит Sonic Device, с помощью которого сможет нейтрализовать Queen. Тогда матка просто замрет на месте и перестанет плодиться.

Дальше – дело техники. С помощью Gas Bottle робот сразит всех пришельцев, кроме матки. Матку же можно уничтожить с помощью двух Bug Spray, которые находятся в Pumping Station (робот же их и достанет).

ЭПИЗОД 12: Nomads

Доставить физика к Digital Bookcase. Усовершенствовать Remote Control. Истребить всех пришельцев.

Тривиальная миссия. Для начала надо подобрать два Remote Control из Hall of Fame. Пусть это сделают бармен и один из бойцов из Ocean Laboratory. Теперь ведите всех бойцов с барменом в Cargo Bay, где произойдет небольшая стычка с «мелюзгой». Подлечите всех в Medical Bay. Тем временем пришельцы уйдут из коридора, так что физик сможет туда проникнуть и взять книгу с Digital Bookcase. Теперь у вас есть нужная информация, чтобы усовершенствовать Remote Control, что можно сделать в Chemical Lab, которая находится в Sonar Research Lab. Главное – успеть это сделать до прихода туда матки. После этого вы легко расправитесь со всеми пришельцами.

ЭПИЗОД 13: Virus

Починить фабрику роботов. Починить главный компьютер. Уничтожить всех пришельцев.

Итак, на базе непорядок – техника вышла из-под контроля. Прикажите механику починить Robot Plant (в Armory), а технику – щелкнуть по переключателю в Bridge (Command

HQ). Связь восстановится, и вы вызовете подкрепление, которое прибудет через две минуты. Снабдите вновь прибывших бойцов двумя Rocket Launcher'ами, которые сыщутся в Compound (там же их можно перезаряжать). С этим оружием вы сможете без труда зачистить всю базу.

P. S. У пришельцев две матки: одна – в Air Recycling, вторая – в Barracks.

ЭПИЗОД 14: Crashlander

Найти Toolkit. Починить Escape Pod. Убить матку. Истребить всех пришельцев.

Какая жалость! Escape Pod немного не дотянул до базы. Быстренько ведите механика в Loading Dock, пока он не задохнулся. Подберите Remote Control и разберитесь с «мелюзгой». Загляните в Air Lock 2 и возьмите Rocket Launcher. Ракетная установка вам понадобится для того, чтобы прорваться в Medical Lab и подлечиться. Возвратитесь в Loading Dock, подберите Remote Control и наденьте скафандр, ибо предстоит прогулка «на свежем воздухе». Через карантин вы сможете попасть в Electronic Lab. Там и найдете Toolkit, необходимый для починки Escape Pod. (Заодно активизируется наблюдательная камера: мелочь, а приятно.) К сожалению, использовать Toolkit в скафандре нельзя, так что придется вернуться в Loading Dock и снять его. Ничего не поделать – придется без скафандра бежать к Crashed Pod, ежесекундно теряя здоровье. Вы должны успеть починить Pod, прежде чем потеряете сознание.

Ура! Сигнал с Pod'а услышан, и к вам прибыло подкрепление: четыре бойца и два медика. Для начала подберите Ray Guns, потом найдете оружие посолиднее. Ваша задача – разыскать пятерых ваших товарищей (включая механика) и привести их в чувство. Попутно надо зачистить всю базу. Повара вы найдете в Kitchen, медика – в Observation Deck, биолога – в Greenhouse Balcony, бойца – в Sleeping Quarters 1. Советую подобрать два Bug Spray (в Greenhose). Это сильнодействующее оружие со свойством shrink. Перезаряжать его можно неограниченное число раз в Commander's Quarters.

Здесь есть одна хитрость. Подобрав пропавших колонистов, вылечите их всех, кроме одного. Последнего надо привести в чувство лишь после того, как будет зачищена вся база. Дело в том, что как только встанут на ноги все, то тут же подвалит матка со свитой из семи пришельцев. Так что подготовьтесь заранее к ее приходу. Не забудьте прихватить второй Rocket Launcher из Air Lock 2.

ЭПИЗОД 15: Stealth

Создать робота-поджигателя. Поджечь Mineral Separation. Спасти и вылечить бармена. Доставить бармена в Pumping Station 2. Затопить Mining Truck жидким кислородом.

Объедините всех колонистов в одну группу и ведите их по маршруту Recreation – Toilets – Hygiene Center – Heating Regulation – Ice Mineral Separation, подбирая оружие и расправляясь с одиночными пришельцами. (Если оружие окажется слабоватым, загляните в Enviro Suit Room.)

Вот вы и добрались до Robot Plant. Механик починит эту фабрику, а физик сконструирует робота-поджигателя. Теперь проведите робота в Mineral Separation через Workshop и Armory (техник будет открывать двери, а боец с командиром – зачищать помещения). Робот подожжет нужный отсек, уничтожив тем самым с дюжину пришельцев. Теперь можно спокойно пройти в Heat Pumping и привести в чувство бармена. (Если робот сгорел, то пусть механик починит его, поскольку оный робот еще пригодится вам в качестве разведчика.) Пусть бармен подберет Phase Module. Идите всей командой в Medical Bay и основательно подлечитесь.

Наступает третья, завершающая фаза миссии. Задача: препроводить бармена в Pumping Station 2. Выделите ему в сопровождение командира с бойцом. Идите по маршруту Corridor B – Control Center – Docking Chamber – Raw Ice Storage – Mining Control. (Только не суйтесь

в Engine Room – там находится матка.) Добравшись до Pumping Station 2, бармен повернет Flow Valve, и со всеми пришельцами будет покончено.

ЭПИЗОД 16: Chrysalis

Вызволить техника из Air Recycling. Истребить всех пришельцев.

Эта миссия трудна только поначалу.

При первой же возможности вытащите биолога с командиром из заварушки и направьте их на лечение в Medical Prep. По дороге они будут отчаянно «цепляться» за всех врагов, но довести их до цели все же можно (хотя и трудно).

Тем временем объедините в одну группу бойца, механика и физика и переведите их всех в режим «fight». Ворвитесь этой троицей в Bridge (Command HQ) и перебейте все коконы. Пусть боец возьмет Rocket Launcher и отправится в Captains Quarters. Там он замочит Hunter'а. В этом же отсеке найдется книга Wiring Diagram. Пусть ее подберет физик и откроет дверь в Command HQ. Тем временем уже должен вылечиться командир. Объедините его с бойцами (бойцов выводите по коридору, не заглядывая в отсеки) и бросайте их на штурм Command HQ. Теперь путь в Airlock свободен. Направьте туда механика, пусть он починит Technical Lab. В технической лаборатории он сможет усовершенствовать Ray Gun, парочка которых валяется во Viewing Deck и Captains Quarters (подберите их). Все. Самая трудная часть миссии позади. Направляйтесь всей командой на лечение. По ходу дела закройте дверь в Security – так вы обезопасите свои тылы, ибо там находится матка.

Что мы имеем? Шестерых прекрасных воинов (пять бойцов плюс командир), только вот оружия маловато. Откройте дверь в Customs и заберите оттуда два Ray Gun. Спуститесь в Waste Treatment Plant и после стычки с местными обитателями заберите два Gas Gun. Далее зачистите Hydroponics и Air Recycling. В последнем отсеке вы найдете техника. В Hydroponics находится Chemical Lab, в которой можно усовершенствовать Big Orange Gun (это умеет делать Клара). Сами же «оранжевые пушки» вы отобьете в Armory. Вот теперь ваши бойцы полностью вооружены. Зачистите всю базу, кроме Security. А на последнее рандеву с маткой прихватите парочку Launcher'ов (второй сыщется в Compound, а перезаряжать их можно в Maintenance).

P. S. В Medical Prep находится Robot Plant, в которой механик может произвести двух роботов. В Compounds можно достать две книги: Research Data и Repair Manual, обладатели которых выучиваются специальностям физика и механика соответственно. Это сообщается на тот случай, если вы решите проходить миссию как-то иначе.

ЭПИЗОД 17: Lock Down

Диагностировать болезнь командира. Доставить Линду в лабораторию, где она должна встретиться с Кэрол. Вылечить командира. Вызвать подкрепление. Уничтожить всех пришельцев.

Ситуация такова: командир подхватил какую-то заразу и погибнет через 30 минут, если вы не изготовите нужное лекарство. Сделать это можно в биологической лаборатории, которая находится в Chemical Store. Но как туда добраться? Проблема в том, что вы со всех сторон окружены пришельцами, среди которых попадаются и Hunter'ы.

Прорываться лучше через Cargo Bay – так короче, да и кое-какое оружие там можно подобрать. (Так что сразу же заприте двери, ведущие в Гараж и Sleeping Quarters 1.) С «мелюзгой» расправитесь легко, а вот с Hunter'ом придется попотеть. Используйте его медлительность: сделав пару выстрелов и немного помахав кулаками, бегите на излечение в Medical Lab, захлопнув дверь перед самым носом Hunter'а.

Как только замочите Hunter'а, дальше все просто. Группой из четырех бойцов, биолога и медика направляйтесь в Chemical Store по маршруту Packaging – Marine Biology Lab – Heating

Control – Kelp Processing – Workshop. В Workshop'е шлепните пришельца. Пусть биолог оттащит труп пришельца в Bio Lab. Позовите туда же и медика. Вдвоем они изготовят нужное лекарство. Теперь возвращайтесь всей группой в Medical Lab. Пусть медик идет в Toilet Block и вылечит командира.

Теперь требуется вызвать подкрепление, что командир легко сделает, добравшись до компьютерного терминала в Communications. Главное – успеть оттуда смыться, поскольку по сценарию игры все пришельцы дружными рядами потянутся в этот отсек и будут топтаться там, как приклеенные. Тем временем вы можете спокойно обойти всю базу и подобрать оружие для вновь прибывших. Далее разделитесь на две группы и врывайтесь в Communications сразу с двух сторон (чтобы поменьше толкаться). Если будет нужно – сможете выйти и подлечиться, так как пришельцы так и останутся «приклеенными» к отсеку.

ЭПИЗОД 18: Sentience

Перебить всех пришельцев.

Ну вот! Обрели, понимаешь ли, «братьев по разуму»! Теперь пришельцы стали мутировать в Thinker'ов, наделенных зачатками интеллекта. Пришельцы-«мыслители» уже умеют пользоваться оружием (тем же самым, что и вы) и умеют отпирать и запирать двери. Поэтому эта миссия заметно отличается от всех предшествующих, но не такая уж сложная (просто надо привыкнуть к новым условиям).

С самого начала игры обращайте внимание только на бойцов с командиром. Первая цель – с наименьшими потерями довести их до Medical Lab, экспериментируя по пути с оружием. Как только собрались и подлечились, направляйтесь в Communications. Там приличный склад оружия, заодно заберите оттуда техника и медика. Далее попытайтесь вытащить всех, кого только можно.

Как только все будут в сборе, можно пойти на решительный штурм карантина – там у пришельцев «тусовка». Только идите туда не по отсекам базы, а по поверхности планеты (надев скафандры, разумеется). Глупые пришельцы (а еще «мыслители»!) выйдут вам навстречу, вот тут-то вы их разом и накроете. Вы ведь не забыли прихватить с собой пару-тройку ракетных установок?!

ЭПИЗОД 19: Guardian System

Активизировать защитную систему. Уничтожить всех пришельцев.

Трудная миссия. Врагов кругом – тьма, и обычными методами с ними не справиться. Надо активизировать защитную систему базы, для чего нужно включить все три терминала, находящиеся в Lift Alcove, Mineral Separation и Commander's Quarters.

Но по порядку. Пусть один из трех бойцов, находящихся в Stasis Deck, возьмет книгу (Repair Manual). Сразу же направьте эту троицу в Medical Bay, нигде не задерживаясь (не обращайте внимания на «цепляющихся» пришельцев и не пытайтесь подбирать оружие – все равно ничего путного не найдете). После этого сразу же переведите трех колонистов из Kitchen в режим «hide» (они все равно не добегут до Medical Bay – слишком далеко). Тем временем направьте бойцов из Holobeach и Medical Bay в Med Supplies – там притаился пришелец, которого вы «замочите». Когда бойцы из Stasis Deck прибудут в Medical Bay, сразу же заприте все двери. Теперь можно отремонтировать (с помощью Repair Manual) две Medical Bed и подлечиться.

Пришло время приниматься непосредственно за терминалы. До того, что находится в Lift Alcove, вы доберетесь вообще без проблем. Чтобы дойти до второго терминала, находящегося в Mineral Separation, пробивайтесь через Hibernation Chamber и Mineral Analysis. В каждом из этих отсеков есть свои «охранники», так что придется немного попотеть (в несколько заходов, отступая для лечения). Но это еще цветочки. Чтобы добраться до третьего

терминала, находящегося в Commander's Quarters, надо поистине совершить чудо: маршрут неблизкий, а отсеки так и кишат пришельцами. Проще всего поступить так: основательно подлечившись, дайте задание всем бойцам идти в Commander's Quarters (не ввязываясь в драку). Как только первый из них достигнет Heating Regulation, дайте точно такой же приказ трем колонистам, затаившимся в Kitchen. В результате этих манипуляций хотя бы один человек должен добраться до Commander's Quarters (не получится с первого раза – перезагрузитесь и проделайте снова то же самое).

Как только включится третий терминал, пойдут две минуты сорок секунд «кайфа» – именно столько времени будет работать защитная система базы, поражая разрядами пришельцев. Но вам еще не время расслабляться. Возле каждого терминала появится по одному Remote Control – мощное оружие класса Super Kill. Вам нужно успеть подобрать все три прежде, чем очухаются пришельцы. Активно используйте медика, чтобы прямо на месте оживлять бойцов.

Когда у вас будут три бойца с Remote Control, можете расслабиться. С помощью такого оружия вы без особых хлопот зачистите всю базу.

ЭПИЗОД 20: Lock & Load

Вызвать подкрепление. Перебить все коконы. Уничтожить всех пришельцев.

Эта миссия скорее аркадная. Тут думать особенно не надо. Знай себе щелкай пришельцев и подлечивайся. А противник у вас будет достаточно серьезный – пара дюжин невидимых «мыслителей» с ракетами. Присутствует и элемент «гонки со временем»: по всей базе отложено около 50 коконов, и вам нужно успеть уничтожить их, прежде чем вылупятся пришельцы.

Схема действий очень простая. Для начала надо вызвать подкрепление. Это сделает командир, зайдя в Compound (используйте Computer Terminal). Объединившись со вновь прибывшими бойцами и подобрав оружие (хотя и подбирать-то особенно нечего, разве что Rocket Launcher), перебейте коконы в Cargo Bay и Compound. Далее перебирайтесь в Medical Prep и устройте себе там «штаб-квартиру», куда вы будете возвращаться на лечение после очередной вылазки. Затем действуйте как хотите. Только в первую очередь уничтожьте коконы, находящиеся еще в Lounge and Bar, Kitchen, Barracks, Bridge (Command HQ), Docking Bay и Viewing Deck (с последним отсеком будьте осторожней – там находится матка). Из серьезного оружия у вас будет только Rocket Launcher, а перезаряжать оные можно в Immigration (и всего 4 раза).

ЭПИЗОД 21: Tendrillon Infestation

Разыскать и вылечить всех колонистов. Не допустить заражения Medical Lab. Все колонисты должны остаться живыми.

Трудная миссия, даже несмотря на то, что в ней вам не требуется истребить всех пришельцев. Зато надо найти и поднять на ноги аж 15 членов своей команды. При этом нельзя оставлять без присмотра Medical Lab: если пришельцы «покрутятся» в ней пару минут, тогда она обрастет какими-то водорослями и будет считаться зараженной. В этом случае миссия автоматически проиграна.

Для начала надо вытащить всех колонистов из гаража в Medical Lab. Используйте то, что медик может поднять человека на ноги прямо на месте. Подберите оружие. Подлечитесь. Пусть тем временем медик сходит в соседние отсеки – Shower Bloc, Sleeping Quarters 1 – и приведет в чувство еще двоих. Направьте трех бойцов в Communications. Они вытащат оттуда техника. Как только техник встанет на ноги, пусть сразу же закроет двери, ведущие в Sleeping Quarter 1 и Cargo Bay (две другие двери, ведущие из Medical Lab, нельзя закрыть по условиям сценария). Разделите бойцов на две равные группы. Пусть одна охраняет Medical Lab, а вторую пустите по кольцевому маршруту: Garage – Corridor – Fitness Center – Crew

Lounge – Hall of Fame – Cafeteria – Kitchen – Freezer – Sonar Research Lab – Cargo Bay – Toilet Block – Shower Block – Medical Lab. Вытащите всех, кого найдете, соберите оружие, а затем основательно подлечитесь.

Еще одного колониста вы найдете в Sleeping Quarters 2. А вот за остальными придется спускаться вниз. Вытащить людей оттуда еще сложнее, поскольку пришельцы обосновались именно на нижнем уровне. Принцип «кольцевого» маршрута здесь не пройдет. Придется организовывать «разовые» вылазки: заберете одного человека – и назад, а в Medical Lab будете отбиваться от увязавшихся пришельцев. Такой вот принцип. А искомые колонисты находятся в Pumping Station, Observation Deck, Bar, Specimen Collection, Packaging.

ЭПИЗОД 22: Impact

Спасти и вылечить Бонни. Спасти и вылечить Клару. Спасти и вылечить Сару. Спасти и вылечить Розалиту. Эвакуировать всех в Safehouse. Командир должен остаться живым.

Это не просто трудная, а какая-то сумасшедшая миссия. Поэтому настоятельно рекомендую перезапускать ее до тех пор, пока Big Orange Gun и Ray Gun не станут приличным оружием (например, класса Strong Kill и shrink). Конечно, можно будет и раздобыть Rocket Launcher, но особенно уповать на них не стоит. Главными вашими врагами будут вооруженные «мыслители». Их надо косить в первую очередь и немедленно. С Hunter'ами можно проделывать такой трюк: дать залп, затем отбежать; оружие перезарядится во время бега, тогда снова залп... Действовать так до победного конца.

Теперь конкретно по миссии. Вооружите всех и наденьте скафандры. Медиков тоже переведите в режим «fight» (вообще, поступайте так со всеми колонистами, кого только обнаружите). Сначала вытащите Бонни. Чтобы надеть на нее скафандр, лучше отступить в Safehouse. Далее штурмуйте Entry Corridor. Внутри найдете Клару и Вивьен. Приведите их в чувство и наденьте на них скафандры прямо там же. Теперь, услышав шум, к Entry Corridor потянутся «мыслители». Отступите за угол здания и поджидайте их там. У них же и отнимите недостающее оружие.

Теперь у вас есть восемь хорошо вооруженных колонистов. Можно выйти во «дворик» (Base Surround NE) и устроить хорошенькую бойню. Здесь не обойдется без потерь с вашей стороны, но пользуйтесь тем, что медик может приводить в чувство прямо на месте. Далее направляйтесь в Warehouse Entry Corridor N, где снимите с «вешалки» (Colonist Grabber) еще одного колониста.

Настало время осторожно приближаться к Warehouse Sorting Area. Не спешите – пришельцы сами будут выходить к вам навстречу, под ваш огонь. Когда число пришельцев упадет до 10–15, можно прорываться в Warehouse Storage Area. Если удастся это сделать, то считайте, что миссия уже выиграна. Дело в том, что в этом отсеке находятся две Medical Bed, так что вы сможете полностью восстановить здоровье всех колонистов, и тогда ваш перевес станет неоспоримым. Останется только вытащить Розалиту из Gas Bottling Plant и дружной толпой вернуться в Safehouse.

P. S. К концу миссии обязательно должны остаться в живых Бонни, Клара, Сара, Розалита и командир. Иначе миссия будет автоматически проиграна (даже если вы истребите вообще всех пришельцев).

ЭПИЗОД 23: Interceptor

Активизировать наблюдательные камеры в Pumping Station 1. Использовать компьютерный терминал, чтобы запереть шпиона в Engine Room.

Мало вам пришельцев и метеоритного дождя! Теперь вот на вашу голову и шпион свалился. Надобно его обезвредить.

Эта миссия покажется вам подарочком после сумасшедшей гонки в предыдущей. Итак, для начала идите в соседний отсек – после короткой стычки с пришельцами подберите оружие и облачите одного из бойцов в скафандр. Отправьте этого бойца в Pumping Station 1, где он активизирует три наблюдательные камеры. Заодно пусть прихватит Rocket Launcher. Теперь прорывайтесь в Medical Bay. (Используйте для разведки камеры.) Добравшись туда, задрайте отсек и основательно подлечитесь.

Не спешите – в этой миссии время работает на вас. Дело в том, что по базе спокойно разгуливает шпион с мощным оружием в руках (и огромным запасом здоровья). Можно даже просто подождать, пока он сам не расправится с большей частью пришельцев – тогда перемещаться по базе вам будет заметно проще.

Шпион в вас стрелять не будет, да и вы сами не можете причинить ему никакого вреда. Единственный способ поймать шпиона – это дождаться, когда он войдет в Engine Room. В этот момент Бонни должна стоять возле терминала в Cocpit и вовремя нажать на кнопку. Вот и все. Так просто! (Чтобы отследить движение шпиона, установите камеры в Engine Room и Raw Ice Storage.)

ЭПИЗОД 24: Countdown

Отключить систему безопасности. Перевести управление радиацией на вентиль. Эвакуировать всех на Landing Field.

Командир смирился с потерей базы. Нет другого выхода, как взорвать ее вместе с пришельцами, а самим эвакуироваться.

Как это сделать? В Communications находится Computer Terminal. Сначала его должен починить механик. Затем командир сможет использовать этот терминал. Появится Phase Module. Командир должен взять его и добраться до Enviro-control, где находится второй терминал. После того как командир задействует второй терминал, появится книжка (Command Overrides). С этой книжкой можно отправляться на Landing Field и повернуть Flow Ventil. В этот момент все оставшиеся в живых колонисты должны находится на Landing Field.

Да, на словах все просто. А как это реализовать? Укажем лишь общий путь. Как обычно (место встречи изменить нельзя), собираем всех в Medical Lab, откуда совершаем вылазки, пытаясь освободить всех колонистов. (Rocket Launcher можно перезаряжать поблизости – в Armory. А в лаборатории, находящейся в Store Room, можно усовершенствовать любое химическое оружие.) Смысл этих вылазок такой: как уже говорилось, в момент эвакуации все живые колонисты должны оказаться на Landing Field. Сказанное означает, что миссия не закончится, если хотя бы один колонист будет где-то валяться в бессознательном состоянии. Поэтому либо вытаскивайте его, либо ждите, пока на его портрете не появится трагическая надпись R.I.P. Только учтите, что командир и техник обязательно должны остаться в живых.

P. S. Еще одна маленькая тонкость: вентиль можно повернуть только без скафандра. Поэтому имеет смысл передать книжку роботу.

ЭПИЗОД 25: Xenocide

Истребить всех пришельцев.

Достаточно простая миссия, несмотря на максималистскую цель «убей их всех».

Пусть первым делом медик поднимет минерал, а механик изготовит 4 наблюдательные камеры в Robot Plant. После этого спуститесь всей командой в Medical Lab. Закройте двери, ведущие в гараж, Sleeping Quarters и Shower Block. Сформируйте ударную группу из девяти бойцов во главе с командиром. (Одного бойца оставьте на всякий случай в Medical Lab – вдруг забредет «мыслитель».) Совершите ударной группой «круг почета» по маршруту Cargo Bay – Oceanography Lab – Sonar Research Lab – Freezer – Kitchen – Cafeteria – Hall of Fame – Crew Lounge – Fitness Center – Corridor – Communications – Commander's Quarters – Store

Room – Sleeping Quarters 1 – Medical Lab. По пути подбирайте только Big Orange Gun и Laser Welder (убойная сила – shrink, перезаряжать можно 5 раз непосредственно в Medical Lab).

Пока бойцы проходят полный курс лечения, направьте наблюдательные камеры в отсеки Security (там находится матка), Filtration 2 (в ее окрестности бродит вторая матка), Cargo Bay (чтобы знать, что творится у вас под носом) и Kelp Processing. В последнем отсеке находится техническая лаборатория, где с помощью минерала можно усовершенствовать Big Orange Gun. Туда и направьте ударную группу, прихватив медика (тем самым можно убить двух зайцев: медик несет необходимый минерал и в случае чего может поднять бойца на ноги прямо на месте). Как только усовершенствование сделано, можете считать, что миссия выиграна: с десятком бойцов, вооруженных «оранжевыми пушками» убойной силы Very Strong Kill, вы без проблем зачистите всю базу.

ЭПИЗОД 26: Terminus: The Final Battle

«Провентилировать» все уровни станции. Произвести робота в Robot Plant. Эвакуировать всех живых колонистов в Docked Vessel.

Оригинальная миссия, как и положено быть последней миссии.

Итак, планета Redavi безнадежно заражена и скоро погибнет в пламени ядерной катастрофы. Группе колонистов удалось улизнуть на космическую станцию, но пришельцы проникли и туда. Требуется найти радикально средство «дезинфекции». Командир придумал следующее: надо открыть вентили, сообщающие все уровни базы (а их шесть) с космическим пространством. Тогда резкий перепад давления убьет всех пришельцев, которые будут находиться на уровне в момент его «вентиляции». Правда, не поздоровится и тому колонисту, который будет открывать вентиль, ведь работать в скафандре нельзя, а до ESPO можно и не успеть добежать.

Успешное прохождение этой миссии зависит от первых минут игры. Вам нужно действовать очень-очень быстро, так что лучше заранее отрепетируйте (мысленно), что будете делать. Итак, есть шесть вентилей, и неподалеку от каждого находится по одному-два колониста. Вентили расположены в отсеках Compound, Bridge (Command HQ), Immigration, Corridor, Hydroponics, Medical Prep. Открывать их лучше в том порядке, как они только что были перечислены. Не пытайтесь после каждого такого акта надеть на «камикадзе» скафандр, иначе не успеете открыть все вентили. Исключение составляет только ситуация вокруг вентиля, находящегося в Medical Prep. За этот вентиль ответственна группа из механика и трех бойцов, находящихся в Security. Направьте их по маршруту Corridor – Examination Room – Medical Prep, попутно пусть собирают оружие. В Medical Prep предстоит небольшая стычка с пришельцами. После этого сразу же наденьте на бойцов скафандры (это можно сделать в Examination Room), и пусть механик откроет последний вентиль (если позволит здоровье, он успеет добежать до ESPO).

Первый этап завершен, подведем итоги. Загляните в меню «GOALS». Число пришельцев на базе должно сократиться до 6–8 (если их больше 10, то лучше переиграйте), но и у вас только четверо полуживых колонистов. Конечно, вы без проблем можете стащить всех своих павших товарищей в Medical Prep и поднять их там на ноги, но и у пришельцев в Docked Vessel осталась матка, которая постоянно плодит все новых врагов. Так что расслабляться еще рано. Вам предстоит делать одновременно несколько дел: стаскивать павших в Medical Prep, подыскивать оружие для вылечившихся и направлять их в Cargo Bay (дабы блокировать «мелюзге» выход из Docked Vessel). Между делом надо еще заглянуть в Armory и произвести робота в Robot Plant.

Как только все бойцы будут здоровы, дайте им две ракетные установки: одну возьмете в Viewing Deck, вторую – в Examination Room (в последнем отсеке их можно перезаряжать). Направьте их в Docked Vessel – сказать матке последнее «прощай». Дальше – дело техники.

Игорь Савенков

FALLOUT 2

РАЗРАБОТЧИК	Black Isle Studious
ИЗДАТЕЛЬ	Interplay
ВЫХОД	ноябрь 1998 г.
ЖАНР	RPG
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★★

Операционная система	Windows 95 + DirectX 5.0
Процессор	Pentium 133 (рекомендуется Pentium 166)
Оперативная память	16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеоплата	1 Мб
Привод CD-ROM	4-х (рекомендуется 8-х)

Год назад вышел первый Fallout. Игра сразу же обратила на себя внимание и впоследствии была признана лучшей ролевой игрой 1997 года. Некоторый дополнительный ажиотаж вокруг нее вызвало и заявление разработчиков, что продолжение для Fallout будет готово в рекордно короткие сроки – всего через год.

Вообще говоря, обещания разработчиков и реальное время выхода игр – вещи в последнее время трудно совместимые. Тем приятнее было убедиться, что исключения возможны – Fallout 2 вышел в срок.

Второй приятный момент – авторы выпустили свое детище на старом движке, справедливо решив, что снова изобретать велосипед глупо (тем более, что этот «велосипед» назван лучшей ролевой игрой прошлого года). Если для First-Person Shooter или 3D-action графика – основа основ, то для RPG на первый план выходят проработанная вселенная и свобода действий. И то, и другое в Fallout 2 реализовано просто великолепно. Логично построенный мир, лихо закрученный сюжет – и при этом совершенно все в ваших руках. Никакого ограничения по времени больше нет. Можете спешить спасать свою деревню, можете не спешить; можете вести себя скромно и тихо, делая ставку на ум и дипломатию, а можете ломиться напролом с пулеметом наперевес; можете внимательно следить за всеми тонкими нитями, из которых разработчики сплели сюжет игры, а можете пропустить всю не очень важную для выполнения заданий информацию мимо ушей; можете навещать бордели в каждом встречном городишке, а можете жениться, как всякий солидный человек... Короче говоря, все в ваших руках.

Большая часть недоработок первой части игры была устранена, хотя при этом, по словам одного остроумного члена редакции «Игромании», «игра лишилась старых багов, взамен которых приобрела новые». Это несколько глючное управление действиями ваших напарников во время боя, проблемы с боксерским поединком в New Reno, странные задержки при загрузке локаций/сохраненных игр и т. п.

И тем не менее перед нами шедевр. Тут двух мнений быть не может. Если вы любите RPG и до сих пор не сыграли в Fallout 2, то вы потеряли кусок жизни.

А в довершение – интересная новость. Разработчики пообещали, что третья часть игры будет, но... она будет трехмерной! Чем это обернется, непонятно, зато уже сейчас ясно – Fallout 3 появится ой как не скоро (ведь движок-то будет новый).

СЮЖЕТ

После событий, описанных в первой части, прошли годы. Ваш старый знакомый, изгнанный из родного Vault 13, умер. Но в деревне, где он нашел приют после длительных ски-

таний по пустыне, его помнят до сих пор. Поэтому, когда над поселением нависла угроза полного вымирания по причине ухудшающейся экологии, все надежды были возложены на потомка великого героя. Теперь этому самому потомку предстоит найти устройство под названием GECK (Garden of Eden Construction Kit), чтобы с его помощью вернуть деревушке Арройо безмятежность и процветание.

И вновь, как многие годы тому назад, одинокий храбрец пускается в путешествие. Одиссея по постъядерному миру началась...

УПРАВЛЕНИЕ

Для получения справки в управлении игры нажмите клавишу **F1**.

Основное меню вызывается в игре нажатием клавиши **Esc**. Помимо понятных опций (сохранить игру, загрузить игру, выйти из игры) там есть еще меню настройки (Game Preferences), с которого и начнём описание управления.

В **меню настройки** (см. рис. 1) числами обозначены следующие пункты.

1 – сложность игры. В данном случае речь идет о прохождении квестовой части игры. Чем она выше, тем сложнее вам завербовать союзника, договорится о чем-нибудь с NPC и т. п. Советую ставить на «Easy».

2 – сложность боя. Чем выше значение этого параметра, тем больше жизнеспособности у ваших противников и тем сильнее они вас ранят. На уровне «Rough» даже встреча с крысами может означать для вас преждевременные похороны, особенно на начальных стадиях игры. При этом очки опыта за убийство того или иного противника вы получаете одинаковые – что на уровне «Rough», что на уровне «Wimpy».

3 – уровень насилия. Эта настройка отвечает исключительно за графику – чем выше уровень насилия, тем больше крови будет течь на экране. Кроме этого, на самом высоком уровне вы сможете созерцать, как при точном попадании во время прицельной стрельбы ваши противники будут буквально разваливаться на части.

4 – подсветка цели. Контуры фигур потенциальных противников или просто прохожих будут окрашиваться в красный цвет. Это будет действовать или всегда (On), или же только во время режима боя (Targeting only).

5 – боевые сообщения. Это регулировка фраз, которые появляются в окне сообщений. Фразы могут быть короткими или длинными (в последнем случае мучения врагов при попадании в них ваших выстрелов/ударов будут расписаны со всеми подробностями).



Рис. 1

6 – реплики NPC (Non-Player Characters, т. е. всех, кроме вашего собственного персонажа) во время боя. Ваши враги и союзники будут драться молча или всячески подогревать собственную храбрость всевозможными «крутыми» фразами.

7 – языковой фильтр. Он регулирует наличие/отсутствие ругани и непристойностей в языке NPC.

8 – включение режима бега. Ваш герой либо будет бегать всегда (что повышает общую скорость игры), либо

только тогда, когда удерживается нажатой клавиша **Shift**. Учтите, что если ваш персонаж постоянно бегает, то он не сможет использовать способность Sneak, т. к. она действует только тогда, когда он ходит не спеша.

9 – субтитры во время мультфильмов. Ну, здесь все ясно.

10 – подсветка предметов. Если она включена, то при наведении курсора на лежащий на земле предмет его контуры будут обрисованы желтым цветом. Полезно при поисках в темноте, когда не совсем ясно, что именно перед вами – нечто полезное или просто груда камней.

11 – скорость течения боя.

12 – скорость смены текстовых сообщений (в том числе и во время диалога с NPC).

13 – настройки звука (музыки, спецэффектов).

14 – уровень яркости изображения в игре.

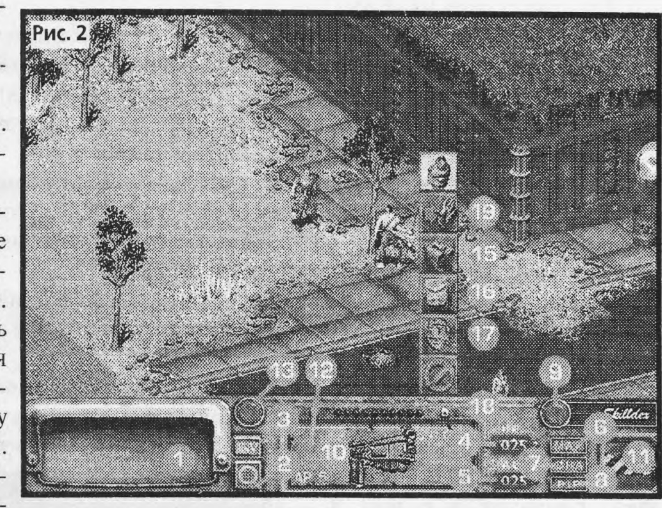
15 – чувствительность мыши.

Теперь рассмотрим **основной игровой экран** (см. рис. 2).

1 – окно текстовых сообщений. Тут выводится информация о тех вещах, в которые вы ткнули курсором, или сообщения о ранах, полученных врагами (или вами) во время боя.

2 – кнопка вызова основного меню (дублирует ее клавиша **Esc**).

3 – переход в экран снаряжения.


Рис. 2

4 – оставшиеся у вас хитпойнты (жизнь).

5 – класс брони (защита).

6 – вызов автокарты (дублирует ее клавиша **Tab**).

7 – вызов экрана состояния персонажа (подробнее об этом экране см. ниже раздел «Создание персонажа»). Вам нужно будет переходить сюда при повышении уровня вашего героя для распределения полученных очков между различными способностями. О повышении уровня вы узнаете по слову «Level», которое появится в левом нижнем углу основного игрового экрана.

8 – вызов «записной книжки» PIP (подробнее о ней см. ниже).

9 – кнопка вызова дополнительных способностей (см. рис. 3). Чтобы применить какую-либо способность, щёлкните сначала на кнопке с ее названием (напротив указан уровень мастерства для данной способности), а потом щёлкните на предмете/человеке, на котором хотите применить данную способность.

10 – окно оружия для одной из рук. У вас две руки, и в каждой может быть какое-то оружие (например, в одной нож, а в другой – пистолет). В окне показано оружие, зажатое в данной руке, количество единиц действия (AP), необходимых для выстрела/удара этим оружием (в левом нижнем углу), и режим применения оружия (одиночный выстрел, прицельный выстрел, очередь, прямой удар, взмах и т. п.). Для перемены режима применения оружия сделайте на этом окне щелчок **правой кнопкой** мыши. Учтите, что не все виды оружия позволяют использовать разные режимы применения (очередью стреляет, например, пистолет-пулемет или шестиствольный пулемет). Кроме этого, для огнестрельного и энергтического оружия имеется особый режим «Reload», позволяющий перезарядить патроны, не входя в

экран снаряжения (в последнем случае единиц действия тратится намного больше и часто не хватает на выстрел). Боезапас ружья (оставшиеся в ней патроны) показан в виде вертикального столбика (см. пункт под номером 18 в этом же меню).

Иногда ваши напарники или другие NPC встают в дверном проеме и не желают трогаться с места, вследствие чего вы не можете пройти, куда вам надо. В этом случае дайте им команду «отойти в сторону» (см. пункт 19 в этом же меню).

Сам же **процесс стрельбы** выглядит следующим образом:

– войдите в боевой режим (для этого сделайте щелчок **левой кнопкой** мыши на окне оружия или нажмите клавишу **А**). Откроется окошечко (пункт 11, см. ниже). Наведите курсор в виде перекрестия на врага, увидите цифру (допустим, 95 %). Это точность выстрела по данной цели. Она зависит от многих факторов (вашего умения в обращении с данным типом оружия, освещенности, расстояния до цели). Теперь нажмите **левую кнопку** мыши. Если вы стреляете одиночным или очередью, то выстрел последует немедленно. Если же вы стреляете прицельным, то появится экран с изображением врага и множеством стрелок, указывающих на конкретную часть тела врага (руку, ногу, пах, глаза, голову и пр., см. рис. 4). Рядом с каждой из этих стрелок будет уже своя цифра, обозначающая точность попадания в данную часть тела врага. Щёлкните на ту стрелку, куда хотите стрелять. Имейте в виду, что при прицельном огне попасть сложнее, чем при одиночном выстреле. Но зато при прицельном огне вы можете нанести противнику критическое ранение, которое по силе может в десять раз превосходить ранение от одиночного выстрела. Более того, критические ранения в некоторые части тела врага приводят к очень хорошим (для вас) последствиям:

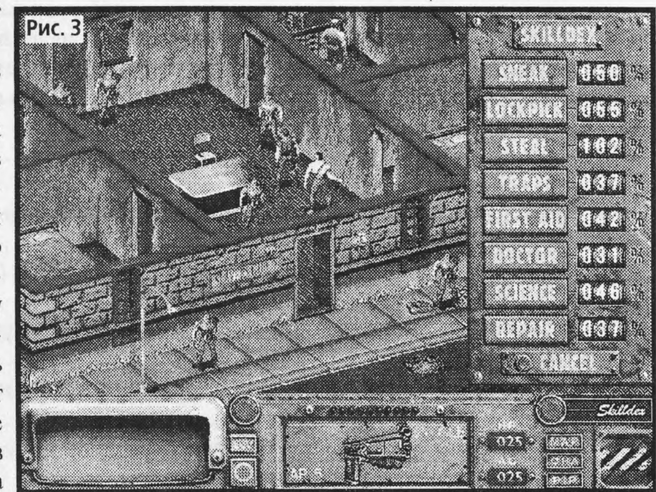


Рис. 3

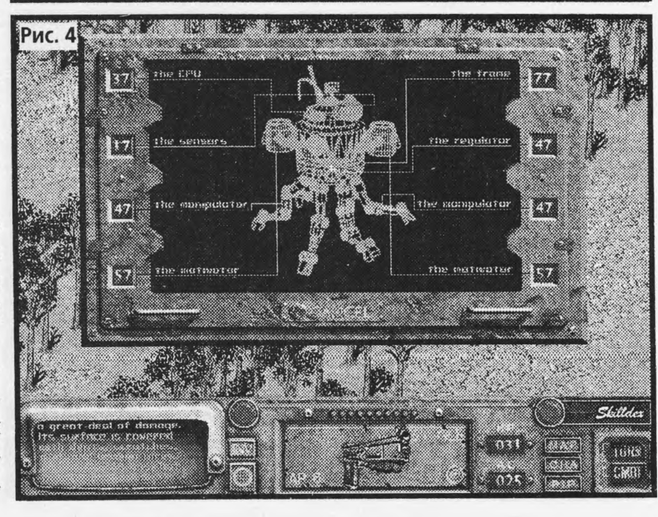


Рис. 4

– критическое ранение в глаза может привести к потере зрения, после чего враг перестает в вас стрелять и спасается бегством;

– критическое ранение в голову может привести к мгновенной смерти (хотя происходит это не так уж и часто);

– после критического ранения в ногу противник сначала падает, затем встает и (если ваш удар/выстрел повредил ему конечность) не-

медленно бросается в паническое бегство, даже если у него остается еще много жизни (иногда, правда, враг все равно продолжает отстреливаться);

– критическое ранение в пах приводит к падению врага на землю (пока он там лежит, точность повторного выстрела по нему увеличивается во много раз) и пропуска им своего хода.

Количество выстрелов, которое вы может сделать за один боевой ход, определяется единицами действия (AP), число которых отображается на индикаторе 12. Когда единиц действия больше нет, ход переходит к противнику. Вы можете закончить ход, имея в запасе остаток AP, для этого нажмите на кнопку «Turn» в окошечке 11. Выйти из режима боя можно, нажав в этом же окошечке кнопку «Combat», но сделать это позволяется только тогда, когда в пределах видимости вашего персонажа или ваших союзников (если таковые имеются) нет врагов.

11 – окошечко режима боя.

12 – индикатор количества оставшихся AP (они обозначаются яркими огоньками).

13 – кнопка перемены рук. Вы можете во время боя сделать выстрел из одного оружия и тут же поменять его на то, которое находится в другой руке. AP на это не тратится.

По ходу ваших приключений вы можете набрести на закрытую дверь, или компьютер, или какой-нибудь предмет, на который можно (и нужно) будет как-то воздействовать. В таком случае наведите курсор на этот предмет и нажмите **правую кнопку** мыши (см. рис. 2). Появятся новые опции, среди которых:

– прямое воздействие (передвинуть, включить и т. п.);

15 – посмотреть на предмет;

16 – применить на предмет другой предмет из вашего снаряжения (например, закрепить веревку за кусок арматуры);

17 – применить на предмет одну из ваших способностей (например, открыть запертую дверь при помощи способности Lockpick).

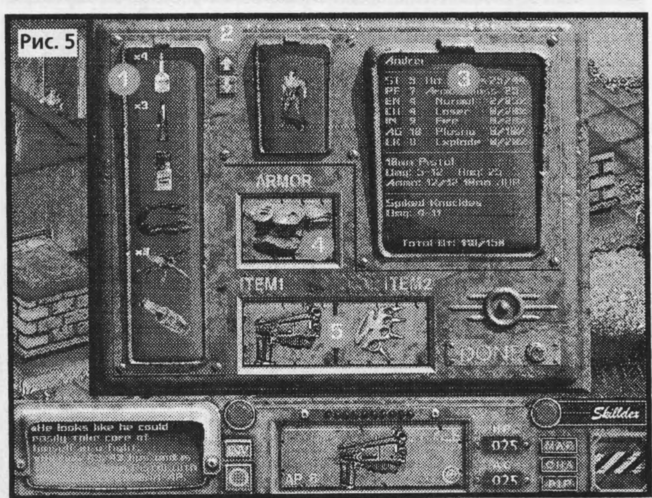
Далее ещё два пункта, о которых подробнее говорится в пункте 10:

18 – боезапас ружья;

19 – команда для ваших напарников или для NPC уйти с дороги.

Теперь рассмотрим **экран снаряжения** (см. рис. 5).

1 – предметы, находящиеся у вас в «рюкзаке». Если предметов одного вида несколько, над ними появляется цифра, указывающая количество.



2 – стрелки для движения по «рюкзаку».

3 – окно информации. Показывает состояние вашего героя, его броню и оружие в каждой руке.

4 – окно брони.

5 – окна рук.

Если хотите манипулировать предметами в «рюкзаке» (разрядить перед продажей пистолет или использовать лекарства для поправки здоровья), подведите курсор к предмету и нажмите **правую кнопку** мыши. Появятся следующие опции:

6 – посмотреть (получите информацию общего характера о предмете);

7 – разрядить пистолет (если хотите его продать, а патроны оставить себе);

8 – бросить (выбросить из рюкзака предмет на землю).

«Записная книжка» PIP – тоже важная вещь (см. рис. 6).

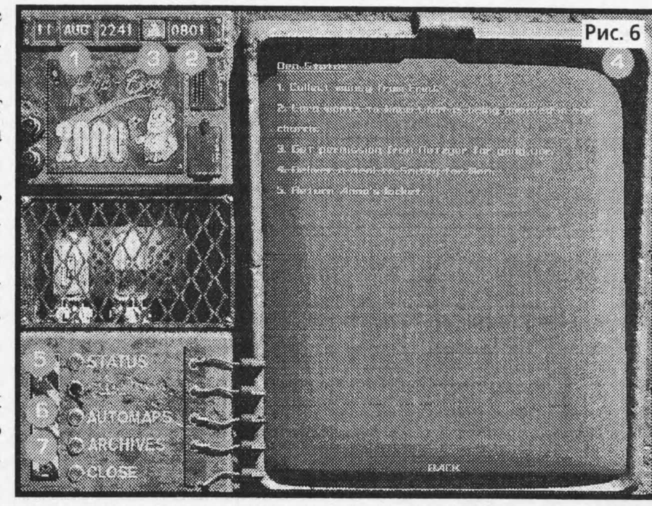


Рис. 6

1 – день, месяц и год.

2 – текущее время суток (в данном случае 2247 – это 10 часов 47 минут после полудня).

3 – щёлкнув на колокольчике, вы можете поспать (во время сна немного восстанавливается здоровье). Можно использовать сон как способ времяпрепровождения (в нескольких случаях вам это пригодится).

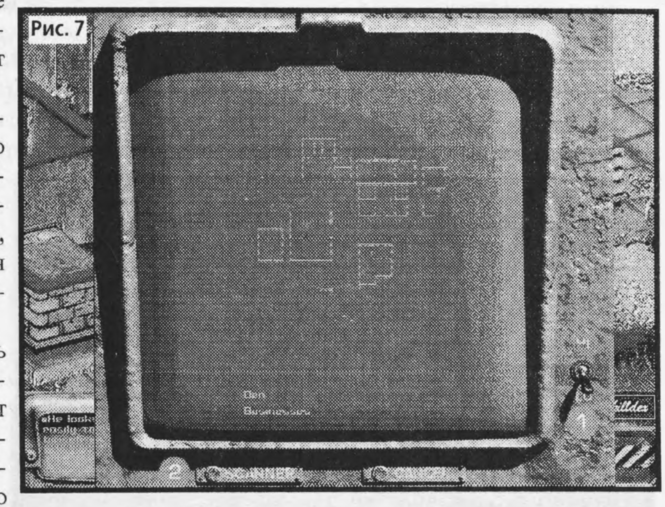
4 – основной экран, на котором отображается вся информация.

5 – тут собраны все сведения о квестах, полученных вами в городах, в которых вы успели побывать.

6 – автокарты. Тут все ясно.

7 – архивы. Тут хранятся мультфильмы, которые игра проигрывает вам (например, момент получения костюма вашего великого предка).

Переходим к **автокарте** (см. рис. 7). Ее можно вызвать в любом районе. Тут следует пояснить две вещи.


Рис. 7

1 – переключатель четкости изображения. Если его включить (щелкнуть переключателем), вы будете видеть не только стены зданий, но и всякие нагромождения мусора, камней и тому подобное.

2 – если у вас в руке есть прибор Motion Scanner, то нажатие на эту кнопку покажет вам множество красных точек. Каждая такая точка – живое существо (не обязательно враждебное к вам). Прибор показывает все существа на карте, даже в тех местах, где вы еще не побывали.

Теперь рассмотрим процедуру **обмена/покупки товаров**. Обмен производится с NPC либо при помощи опции «Barter», либо при помощи ключевой фразы в разговоре. При этом появляется следующее меню (см. рис. 8):

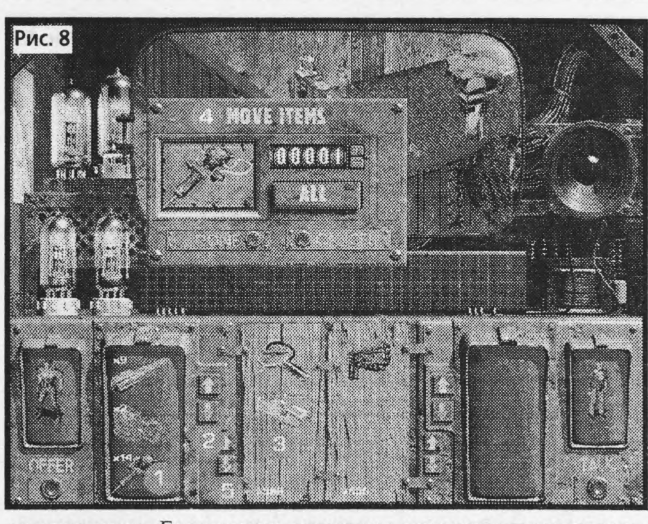


Рис. 8

1 – ваши вещи;

2 – стрелки для перебора всех вещей в вашем рюкзаке;

3 – выбрав вещь, с которой вы хотите расстаться (нечего лишнее в карманах носить), перетащите ее на свой «лоток». Цена вещи появляется в нижнем углу «лотка»;

4 – если вещей одного типа несколько, то появляется дополнительное меню, позволяющее вам определить, сколько таких вещей вы хотите продать. Щёлкая на значки «+» или «–», вы можете регулировать количество предметов. Если хотите отдать все предметы сразу, жмите на кнопку «All». Разобравшись с количеством предметов, жмите на «Done»;

5 – эти стрелки служат для перебора всех вещей на вашем «лотке».

Выбор вещей у продавца при покупке осуществляется аналогично. Когда вы все выбрали, нажмите на «Offer». Дальнейшее произойдет в зависимости от уровня вашей способности «Barter». Если вы никак не увеличивали эту способность, то сделка пройдет успешно только в том случае, когда цена вещей, предлагаемых вами, равна или выше цены вещей продавца. Если же у вас способность «Barter» достаточно высока, то вы сможете предлагать дешевые вещи в обмен на дорогие.

Ну и последнее, на чем я остановлюсь, будет управление вашими напарниками. Начните разговор с интересующим вас напарником. Вы попадете на новый экран, где сможете обменяться со своим спутником несколькими фразами. Это поможет вам регулировать расстояние, на котором за вами ходит помощник (чем ближе, тем лучше), а также вы сможете узнать, каким оружием он владеет, а каким – нет (вооружайте парня соответственно).

Теперь обратите внимание на новую кнопку «Combat Control». Вот это – более детальная настройка поведения вашего подопечного во время боя. Щелкните на нее, и перенесетесь на новый экран (см. рис. 9).

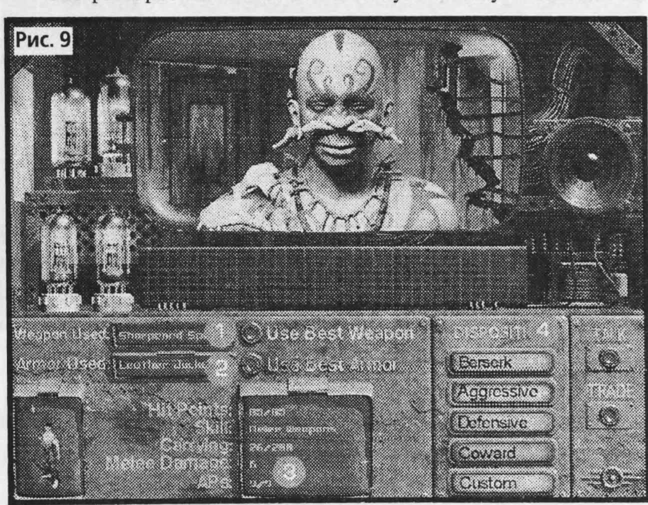


Рис. 9

Там вы сможете приказать помощнику надеть лучшую броню из имеющейся у него в вещмешке (цифра 1) и взять в руки лучшее для него оружие (цифра 2).

3 – информация по текущему состоянию вашего напарника.

4 – настройка поведения в бою. Тут надо сразу оговориться – настройка эта до-

статочно условна и действует не всегда (возможно, будущие патчи исправят положение). Так, например, при установке на Custom мои орлы частенько просто тупо стояли на месте, а отбиваться от врагов приходилось мне одному.

МИР FALLOUT 2

Сам по себе мир Fallout 2 – область, расположенная немного севернее того района, где проходило действие первой части (в качестве ориентира – деревушка Shady Sands стала New California Republic). Вокруг по-прежнему пустыня, монотонность которой лишь изредка нарушают поселения людей и супермутантов (Мастера уже нет, и они живут мирно). Именно в этих поселениях вам и будут давать задания. Там же вы сможете покупать/продавать оружие и прочие вещи. Поселения эти на карте мира изображены в виде зеленых кружков.

Однако не только в этих кружках вас будут подстерегать опасности. Передвигаясь по пустыне, вы будете периодически натыкаться на так называемые Random Encounters. Это случайным образом генерируемые компьютером встречи с мутантами, бандитами или другими путешественниками по миру Fallout. Так что по большей части такая встреча означает для вас очередной бой. Однако есть и исключения – несколько особых случаев, подробнее о них см. раздел «Встречи в пустыне».

Теперь поговорим о квестах. Для того чтобы получить квест, вам, как правило, надо поговорить с NPC (Non-Player Character, неигровой персонаж, т. е. такой, который не ходит вместе с вашим героем). При этом в вашем PIP появится в разделе Status название города, в котором произошел разговор, и краткое резюме квеста (например, для Vault 13 резюме будет таким: «Find Water Chip»). Когда вы выполните квест, его резюме будет перечеркнуто. При выполнении квеста повышается (или понижается – в зависимости от того, какой квест вы выполнили) ваша репутация (показатель Karma).

ПОМОЩНИКИ

В Fallout 2 всё по-прежнему зависит от вашего героя, но можно получить и некоторую (правда, не ахти какую) помощь от союзников. Это NPC (неигровые персонажи), которых вы сможете привлечь на свою сторону. Они будут ходить за вашим героем и во время сражений помогать ему по мере своих сил. Ваши помощники могут использовать патроны для определенных видов оружия (если данный помощник может использовать данный вид оружия) и Stimpacks (если количество их хит-пойнтов опустится ниже отметки в 50 %). Далее они могут выполнять некоторые действия, если их навык в этом превосходит ваш (например, Вик будет неплохо ремонтировать сломанные машины и аппаратуру). Хотя теперь ваши союзники наконец-то могут использовать броню, все равно не забывайте, что они не так круты и умны, как ваш герой. Поэтому всегда следите за тем, чтобы у них были патроны для оружия и не менее двух Stimpack на брата.

Есть у ваших союзников и одна приятная способность – они могут нести некоторую часть вашего багажа. Допустим, у вас есть ракетная установка, огнемет и плазменная винтовка. Вы хотите несколько разгрузить себя, чтобы потом подобрать еще что-нибудь. Для этого заговорите с кем-нибудь из своих помощников. Воспользуйтесь опцией «Barter» и положите своему помощнику в вещмешок огнемет и зажигательную смесь («патроны» к огнемету). Вам сразу станет легче. А как же потом взять этот огнемет? Очень просто – примените на вашем помощнике способность «Steal». На каком бы мизерном уровне она у вас ни была, ваш «приятель» не обидится и вообще никак не прореагирует. А вы сможете спокойно взять огнемет и снова вооружиться им. Ваши помощники могут нести достаточно много всего, так что показатель «Strength» утрачивает для вашего персонажа первостепенное значение. Правда, с появлением у вас машины это качество напарников почти теряет смысл.

Как «завербовать» себе помощника? Для этого вам надо с ним поговорить и предложить ему присоединиться к вам. В некоторых случаях вам необходим определенный уровень в способности «Speech» и достаточно высокий показатель Charisma. Только тогда к вам присоединятся.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В хорошей RPG правильный выбор персонажа – половина победы. В Fallout 2 это становится понятно особенно быстро.

Изначально вам предоставляются три заранее созданных персонажа: Narg – воин, Chitsa – дипломат, Mingan – вор. Все они представляют три различные специализации вашего представителя в постьядерном мире. Быть универсалом, к сожалению/к счастью (нужное подчеркнуть), совершенно невозможно, а поэтому надо выбирать приоритеты: быть выносливым или умным, сильным или ловким... То есть, несмотря на ничем не ограниченную свободу в «настройке» героя, реально можно выбирать из трех специализаций или из их гибридов.

Кстати, мы не советуем вам создавать героя со средними показателями, попытайтесь развить лучшие, на ваш взгляд, характеристики в ущерб другим, менее пригодным. Приведём самый простой и яркий пример. Вот в самом-самом начале игры вам надо пройти через опасности заброшенного храма: будет много скорпионов и ловушек, но последним испытанием станет разрешение проблемы с человеком, охраняющим выход из этого места. Если вы дипломат, то его можно уговорить вас пропустить, «так как кто-то может случайно погибнуть в драке». Если вор, то, используя умение Steal, можно стащить у охранника ключ, а затем открыть им запертую дверь. Если вы воин, то сразитесь с охранником и уложите его на обе лопатки. Если же у вас все характеристики находятся на среднем уровне, то ни уговорить охранника, ни украсть ключ, ни победить его вы не сможете. Важное правило – пользуйтесь преимущественно теми характеристиками, которые вы развиваете, то есть не пытайтесь красть ключ, если у вас низкий показатель ловкости, а лучше убедите охранника отпустить вас с миром, ежели обаяние у вас на высоте.

Оптимального варианта в комбинировании воинских, воровских и дипломатических характеристик и способностей вашего героя не существует, но можно привести пару приемлемых и хорошо себя зарекомендовавших вариантов. Первый – гибрид вора (высокая ловкость, а значит хорошие воровские умения) и дипломата (высокое обаяние и умение Speech). Второй – комбинация воина и вора.

Главное – это решить, чего вы хотите от того паренька, который бродит по экрану монитора. Обратите внимание, что первая из предложенных схем создания героя ориентирована на «пай-мальчика», умеющего по-хорошему договариваться с людьми и не любящего излишней жестокости.

Итак, вариант № 1 (дипломат).

Первый этап – определение основных характеристик.

Итак, сила (ST) пусть будет 5 – больше не надо, так как часть багажа будут нести союзники, а затем появится усовершенствованная силовая броня, прибавляющая сразу 4 единицы силы.

Наблюдательность (PE) также поставьте на отметку 4. Хотя этого недостаточно для меткой стрельбы на дальние дистанции, зато небольшой уровень наблюдательности позволить освободить несколько очков для увеличения ряда других характеристик.

Харизма (CH) очень важна для решения многих квестов, так как позволяет уговорить и расположить к себе многих NPC, владеющих полезной информацией и вещичками. Рекомендую довести до 8: потом наберете очки, которые увеличат обаяние еще на единицу.

Выносливость (EN) если и важна, то не очень. В основном влияет на количество хитпойнтов, получаемых при каждом новом повышении уровня, и на сопротивляемость к яду и

радиации. Советую обозначить выносливость четным числом, так как новые хит-пойнты вычисляются по формуле «три + показатель выносливости, деленный на два». Если поставите выносливость 5, то большой разницы по сравнению с 4 не заметите. Ставьте 4, а то 6 – многовато для героя.

Интеллект (Int) желательно выставить на очень высокой отметке, ведь эта характеристика влияет не только на разговорчивость персонажа, но и на количество новых очков способностей при получении уровня (формула такова – «5 + показатель интеллекта, умноженный на 2». Поставьте 9.

Следующая характеристика – ловкость (AG). Должна быть на максимально высоком уровне, чтобы иметь больше очков действия во время боя. Наш выбор: 10.

На удачу (LK) потратьте все оставшиеся очки характеристик, чтобы довести ее до 7. У вас будут неплохие шансы найти секретные места и улучшится шанс нанести критический удар. Удача повлияет и на ряд игровых событий, и на некоторые моменты во время боя (на очередность хода, например).

Вариант № 2 (воин).

Сила – по-прежнему 5, т. к. самое лучшее оружие (плазменная винтовка, охотничье ружье с оптическим прицелом и гауссова винтовка) не потребует от вас большой силы. Да и Advanced Power Armor опять-таки здорово повышает силу.

Наблюдательность – не ниже 7. Иначе не сможете сделать из своего парня снайпера, что для воина очень плохо.

Харизма – 4. Этого вполне хватит, тем более что есть возможность довести до 8 (два очка дадут в New Reno за победу над тремя боксерами, еще одно дадут особые очки, а восьмое можно получить при помощи перка Gain Charisma). Более 4 союзников иметь невыгодно – они будут только друг у друга под ногами путаться.

Выносливость – 4.

Интеллект – не меньше 9.

Ловкость – однозначно 10 (два выстрела за ход).

Удача – все оставшиеся очки (8).

Второй этап в создании героя – выбор особенностей характера вашего супермена.

Из особенностей (Traits) персонажа берите Finesse (увеличение шанса нанести критический удар на 10 %) и Gifted (увеличение всех характеристик на 1). Кстати, только при Gifted возможна вышеприведенная комбинация характеристик, иначе все они будут на единицу ниже. Можете брать и другие особенности, но учтите, что все они оказывают как положительное влияние на героя, так и отрицательное. Исключением является, пожалуй, Bloody Mess, позволяющий лишь «насладиться» самыми зрелищными формами убийства.

Остальные особенности героя не очень полезны, а порой и просто вредны. Например, не берите Fast Metabolism – зачем вам лечиться в два раза быстрее, если время, потраченное на лечение, никак не влияет на саму игру и события в ней? Можете хоть месяц спать – все равно ничего за это время не изменится. Лучше лечитесь в два раза дольше, но имейте большую защиту от яда и радиации.

Также не обращайте внимания на Bruiser, One Hander и Small Frame: они немного повышают одни ваши характеристики за счет значительного снижения других. Не берите и Fast Shot – лучше возьмите в будущем Bonus Rate of Fire, которое также снижает количество очков движения на выстрел, но при этом позволяет еще прицельно стрелять.

Третий этап – самый сложный; выбор трех спецспособностей героя (Tags). Два из них вполне ясны – Small Guns (чтобы лучше стрелять из легкого оружия, которое очень пригодится в начале и в середине игры) и Energy Weapons (энергетическое оружие самое мощное и эффективное при развитом умении). Третьей спецспособностью желательно выбрать один из небоевых навыков – способность обчистить ближнего своего (Steal), умение работать с

отмычками (Lockpick) или умение вести беседу (Speech). Высокие показатели Lockpick и Speech сильно упростят жизнь в городах, а вот о Steal – вообще особый разговор (см. раздел «Где взять деньги»).

Какой из этих талантов более полезен, сказать невозможно – все очень хороши во многих ситуациях.

Кстати, все характеристики героя, за исключением удачи, можно поднять на единицу в случае нахождения специальных медицинских чипов. Конечно, эти чипы разбросаны по всему игровому миру, и найти их не так-то просто, но все же некоторые из них вам непременно попадутся, а значит, вы сможете немного развить героя с помощью чипов и компьютера в Братстве Стали. Как и в случае с медицинскими операциями в первом Fallout'е, поднять можно лишь характеристику, показатель которой менее 10. Поэтому мы намеренно снизили интеллект до 9, так как чип, повышающий эту характеристику, найти довольно легко, особенно если знать, что он лежит в ящике на первом этаже в Sierra Army Base. Чип харизмы лежит в Navarro, чип силы – в Vault 8 (Vaultcity), чип наблюдательности же затерялся в другом Vault'е...

ПЕРКИ

Перки (perks) – это такие черты героя, которые хоть и похожи чем-то на особенности – Traits, но отличаются о них тем, что не имеют побочных отрицательных эффектов. Обычно перки даются после каждых трех новых уровней: на третьем, шестом, девятом... но если у вашего героя существует особенность Skilled, то перки даются значительно реже, то есть уже на каждом четвертом полученном уровне.

Перки в основном прямым или косвенным способом увеличивают боевые и жизненные умения персонажа, но бывают и некоторые перки, прибавляющие спецспособности типа Awareness. Кстати, настоятельно рекомендую взять Awareness уже в начале игры – вы сможете увидеть количество жизней любого существа в игре, а также узнать точную информацию о его оружии. Таким образом, не надо долго думать, стоит связываться вон с тем нехорошим человеком или нет. Просто гляньте на него, и вам всё станет ясно.

Что касается других перков, то тут стоит брать только те, которые отвечают вашей специализации. То есть лучше не брать Bonus HtH Damage (увеличение урона от каждой рукопашной атаки на 2), если вы играете дипломатом или вором. Не берите Presence (улучшение первоначального отношения NPC к вам на 10 %), если переговоры и тонкая ложь не являются вашей стихией. Делайте упор именно на те перки, которые соответствуют имиджу, целям и способам «решения» конфликтов вашего конкретного героя.

Каждый из перков требует определенного минимума способностей или характеристик персонажа. К примеру, если ваш показатель наблюдательности меньше пяти, значит, перк Awareness будет вам недоступен. Что делать, чтобы его получить? Просто довести наблюдательность до нужного значения. Способов много: найти и задействовать медицинский чип наблюдательности, выбрать перк Gain Perception (прибавление 1 к наблюдательности); взломать игру и поставить нужную цифирку... Однако самый легкий способ – это применение наркотиков, временно увеличивающих наблюдательность перед получением уровня, который дает перк. «Временность» наркотиков компьютерным интеллектом в расчет не берется, и когда в конце концов эффект закончится и Perception пойдет вниз, перк останется с вами.

Предупреждение! Наверное, вы знаете, что выбор перка можно отложить на неопределенный срок, просто ткнув мышкой в Cancel в меню перков или нажав **Esc**. Так вот эта особенность игры хоть и полезна, но в то же время очень коварна. Если вы не выберете вовремя перк и подойдет очередь следующего, то количество выбираемых перков суммироваться не будет. Еще не использованная возможность выбрать перк просто исчезнет, когда появится очередная такая возможность.

Мы решили привести список перков, которые реально зарекомендовали себя с самой лучшей стороны.

Итак, перки, важные для всех героев

– Action boy (+1 к очкам движения), Awareness, Bonus Rate of Fire (-1 к времени на выстрел), More Criticals (+ 5 % к шансу нанести критический удар), Quick Pockets (не 4, а 2 очка движения, чтобы зайти в инвентарь), Sniper (больше критических ударов при обстреле врагов), Tag (дополнительная спецспособность – для быстрого поднятия навыка), Toughness (+10 % к уровню сопротивления урону).

Перки для дипломата

– Cult of Personality (и хорошие, и плохие считают вас «своим парнем»), Empathy (красный цвет – нежелательные в разговоре фразы, зеленый цвет – то, что надо), Karma Beacon (большее влияние кармы на отношения с NPC), Negotiator (+10 % Speech и навыков торговли может сильно пригодиться), Presence, Weapon Handling (прибавка силы на 3 при расчете минимума для использования того или иного оружия).

Перки для вора

– Harmless (+20 % к навыку воровства), Master Thief (+15 % к навыкам взлома и воровства), Pickpocket (легче воровать), Silent Running (можно бегать и при этом красться), очень важен Thief (+10 % к навыкам взлома, воровства, умению красться и обнаруживать ловушки).

Перки для воина

– Better Criticals (критические удары мощнее), Bonus HtH Attacks (каждая рукопашная атака занимает на единицу времени меньше), Lifegiver (+4 хит-пойнта при получении каждого нового уровня, а значит, повышенная живучесть), Sharpshooter (легче целиться, а значит, проще попасть в цель), Slayer (больше критических ударов в рукопашной схватке).

Перки ни для кого

– Demolition Expert (не так много надо взрывать и не так важна сила взрыва), Educated (+2 к очкам навыков при новом уровне – это очень немного), Earlier Sequence (Gain Agility делает то же самое, только еще и самой ловкости прибавляет, а значит, и очков хода, и прибавку ко многим навыкам), Faster Healing, Mutate! (если вы последовали нашему совету в выборе Traits, то не нужен совсем), Pyromaniac (стоит ли брать целый перк ради одного огнемета, когда полно оружия покруче?), Quick Recovery и Stonewall (к счастью, с ног вас сшибают нечасто), Smooth Talker (аналогичен Gain Intelligence, только не влияет на интеллект и не прибавляет очки навыков и не повышает умения).

Перки для секретных мест

Таковых три, и все они в различной степени позволяют увеличить шанс найти секретное место. Нахождение секретных мест не является самой главной целью игры, но это очень приятно.

– Explorer (перк, целиком направленный на поиск секретных мест), Scout (при передвижении вы видите большую часть карты вокруг вас, а также немного легче находите запрятанные разработчиками секреты), Ranger (увеличение навыка Outdoorsman на 15 % и очень маленькое увеличение шансов раскрыть секрет).

Помимо трех этих перков на обнаружение секретных мест в первую очередь влияет показатель удачи героя и общий навык Outdoorsman. И конечно, не забывайте: если долго бродить по карте, что-нибудь да найдете, даже если ваша удача равна нулю или стремится к минус бесконечности.

ТЕХНИКА БОЯ

Независимо от того, играете вы дипломатом, вором или бойцом, все равно придется вести сражения. Как часто они будут происходит, целиком и полностью зависит от характери-

стик героя и вашего стиля игры. Теоретически можно пройти игру, подравшись всего раз пять (с обитателями Храма Арройо и с финальным боссом), если в городах вы ведете себя тихо и ни во что не вмешиваетесь, а навык Outdoorsman при этом равен 300 %, что позволяет избежать случайных встреч с противниками при переходе из города в город.

Однако «небоевое» прохождение игры – это удел эстетов, ведь отказываясь от драк, вы лишаетесь возможности набрать много снаряжения и очков опыта.

Итак, ваша боевая карьера начинается с экрана создания героя. Обязательно выберите Small Arms как одну из трех спецспособностей, чтобы с самого старта иметь возможность метко палить из подавляющего большинства оружия в игре. Ведь Small Arms включает в себя все пистолеты, ружья, пистолеты-автоматы, дробовики, гауссово оружие... Постарайтесь быстро довести этот навык до 100 %, чтобы можно было разобраться с серьезными противниками и забирать с их трупов новые виды вооружения – в том числе и энергетические.

Навык Big Guns отвечает за всякие тяжелые штучки типа огнемета, ручной ракетной установки и различных видов пулеметов. Все эти игрушки даются не раньше середины игры и на самом деле ничего особо ценного из себя не представляют. Огнемет и ракетная установка очень тяжелы и малоэффективны, а пулеметы жрут очень много патронов и не позволяют прицельно стрелять.

Высокий навык Energy Weapons существенно облегчает игроку жизнь ближе к концу игры, когда появляются такие вещи, как лазерная винтовка и плазменное ружье. В большинстве своем энергетическое оружие и патроны к нему мало весят, оно точнее бьет и очень хорошо пробивает броню всех врагов, кроме солдат Анклава. Лучше всего довести Energy Weapons до 130–150 и постоянно стрелять в глаза, ведь обычно процент попадания в них составит 95 % благодаря вашему развитому умению! Очень полезно взять Bonus Rate of Fire, что позволить снизить стоимость выстрела на 1 и модифицировать то же плазменное ружье – в этом случае стоимость прицельного выстрела станет равняться всего лишь 4 единицам времени, то есть с героической ловкостью и двумя перками Action Boy вы сможете выстрелить врагу в глаза три раза. Обычно каждый третий попавший в цель выстрел стабильно является критическим и наносит урон в 100 единиц и выше.

Однако не лазерами едиными жив человек, потому что несколько раз вам предложат сразиться врукопашную без всяких защит и оружия, в частности, при боксировании в Нью-Рено и в поединке в Сан-Франциско. Советую заранее обеспокоится насчет Unarmed Skill и поднять его до 60–70 %, а затем потренироваться на боксерских грушах (+5 % к навыку за раз) и взять серию уроков у мастеров кун-фу в Сан-Франциско. Иногда бывает полезно двинуть врагу в челюсть Mega-Power Fist'ом, если хотите сэкономить патроны или у вас не хватает единицы времени на выстрел.

Про Melee Weapons, то есть про оружие ближнего боя, можно сразу забыть. Всякие копья и молоты устаревают, как только вы находите двуствольный дробовик в Реддинге, и о них уже вспоминать не приходится.

Отдельного слова заслуживают гранаты, ножи, копья и другие метательные средства. За их эффективное использование отвечает навык Throwing. К сожалению, имеет смысл кидать только гранаты и только в толпу врагов. Как только получите силовую броню, чуть-чуть приподнимите ваш навык метания, чтобы метко бросать осколочные гранаты себе под ноги назло десятку обступивших вас противников.

Меткость вашего выстрела или броска в конечном счете зависит от ряда факторов: освещенности поля боя; расстояния до врага; части тела, по которой наносится удар; уровня защищенности (AC) противника; развитости характеристики наблюдательности.

С освещенностью все ясно – чем темнее, тем меньше шансов попасть. Впрочем, перк Night Vision существенно улучшает вашу меткость при стрельбе в темноте.

С увеличением расстояния между вами и противником снижается точность попадания, хотя высокий показатель наблюдательности хорошо работает, устраняя негативные факторы, связанные с расстоянием. Перк Sharpshooter также очень хорош – он позволяет увеличить показатель вашей наблюдательности при стрельбе на 2, даже если изначально вы имеете показатель PE в 10 пунктов. Хорошая наблюдательность также важна тем, что позволяет лучше стрелять в конкретные части тела при прицельном выстреле.

По бою можно дать еще несколько советов. Во-первых, очень полезны для вашего кошелька стычки между двумя купцами и бандитами или работорговцами и рейдерами. Просто постойте в сторонке, пока оба отряда не перебьют друг друга, а затем добейте выживших и обыщите трупы на предмет денег и полезных вещей.

Во-вторых, используйте медлительность некоторых противников для того, чтобы выстрелить в них разок, а затем отойти на безопасное расстояние. Дайте противнику в его ход немного подбежать к вам, снова выстрелите и отойдите еще дальше. Продолжайте в таком духе, пока оппонент не испустит дух. Эта тактика в основном работает против животных и людей с оружием ближнего боя. В битве с вражескими стрелками лучше держаться на таком расстоянии, на котором процент попадания равен 95. Конечно же, оптимальное расстояние между врагом и вами также зависит от используемого оружия – если вы предпочитаете пулеметы, то старайтесь стрелять очередями в упор. Так больше пуль найдут дырочку в теле противника. Если же вы фанат ракет, то лучше даже немного отойти от стоящего к вам вплотную врага, чтобы вас не задело взрывом.

Аккуратнее стреляйте очередями. Если вы заденете своего соратника, то он ополчится на вас и начнет вас бить. В этом случае загрузите сохраненку или покиньте место битвы, а затем вернитесь и милостиво примите обратно в отряд разозлившегося на вас товарища. К сожалению, такая тактика во время случайных стычек неуместна, поэтому бейте врагов только одиночными выстрелами, если есть шанс попасть в своего неудачной очередью. Кстати, даже попавшие по ошибке в напарника одиночные выстрелы будут им проигнорированы, а значит, он на вас злиться не будет.

Не давайте убегать полуживым соперникам, иначе потеряете возможность отобрать их вещички и получить за их убийство опыт. Учтите, что убегать ваши враги будут не только в случае сильных ранений, но и когда у них поврежден какой-нибудь орган: рука, нога, глаз. В этом случае даже совершенно здоровый персонаж станет убегать от вас. То же самое касается и ваших союзников – я долго думал, почему здоровый и вооруженный до зубов Салик убегает от одной полудохлой крысы (даже если вы приказали ему никогда не отступать), пока не увидел, что у него повреждена нога. Стоило его вылечить, как его храбрость вернулась, а странная трусость исчезла.

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Оружие в игре делится на шесть основных типов: Small Guns (ручное огнестрельное оружие), big Guns (крупнокалиберное и тяжелое оружие), Energy Weapons (оружие на основе лазерной и плазменной технологий), melee Weapons (бой с применением «подручных средств»), Throw (метательное) и Unarmed (для рукопашного боя).

Small Guns – пистолеты, винтовки, дробовики и обрезы.

Big Guns – шестиствольные пулеметы (между прочим, полная чушь – обрез и то круче), ракетные установки и огнеметы (штуки мощные, но бьют на короткое расстояние и очень тяжелые).

Energy Weapons – лазерные и плазменные пистолеты, лазерные и плазменные винтовки, скорострельный лазер (Gatling Laser, найти его можно в Brotherhood of Steel) и супероружие (Solar Scorcher). Об этом самом Scorcher разговор особый, см. «Встречи в пустыне».

Melee Weapons – ножи, кастеты, копья, молоты.

Throw – гранаты и метательные ножи.

Unarmed – ваши кулаки и хитрая перчатка Power Fist.

Поневоле удивляешься, почему всего за 80 лет развития человечество навыдумывало столько видов оружия, о которых и мечтать нельзя было в первом Fallout. Некоторые уже опробованные виды оружия получили второе дыхание: часть из них приспособилась под новые виды амуниции типа огнемета и его горючей смеси второго поколения, часть получила дополнительные улучшения вроде Assault Rifle, в которую заряжается сразу сотня патронов. Можно навесить на ваше любимое ружьишко оптический прицел, чтобы увеличить меткость при стрельбе на большие расстояния. Можно легко найти обрез, который в первой части был уникальным оружием, а тут пошел в массовое фабричное производство. Можно прикупить Mega Power-fist: очень легко представить себе его мощь, если даже «простая» энергетическая перчатка считается очень продвинутым оружием.

Абсолютно нового оружия не меньше, чем усовершенствованного. Возьмите к примеру автомат Tommy Gun, чьи пули наносят довольно большой урон (3–20 единиц каждая) и могут на кусочки разорвать очень мощных тварей с одного попадания, если вы близко стоите к ним и большинство пуль из очереди попадают в цель.

Другая новинка – автомат M3A1 Grease Gun, идеально подходит для физически слабых персонажей ближе к середине игры (минимальная сила равна 4) и наносит даже больше повреждений, чем Tommy Gun (10–20).

Очень эффективна в руках снайпера охотничья винтовка с оптическим прицелом. Она ничем не уступает в точности снайперской винтовке, но на выстрел тратит меньше единиц времени. Единственный недостаток – стрелять из этого ружья по близко стоящим врагам нельзя, промах гарантирован.

Однако настоящим королем в мире огнестрельного оружия является улучшенная модификация боевого дробовика под названием Pancor Jackhammer. Это выбор профессионала, прошедшего десятки неравных схваток с крепкими ребятами. Из него можно стрелять очередью и при грамотном использовании выбивать из противника 70–80 единиц жизни. Одиночные выстрелы также неплохи – 18–29, что позволяет сразу сбивать множество мелких противников одним выстрелом. Не давайте это оружие союзникам, так как они предпочитают палить почти одними очередями, что сжирает много патронов. Также не давайте напарникам H&K Caws – чуть более слабый вариант на тему боевого дробовика.

Гауссово оружие (пистолет и ружье) относится к категории легкого вооружения. Существенный плюс вещиц на основе гауссовой технологии – практически полное игнорировании надетой на противнике брони, будь она хоть трижды силовой. Урон ружьем наносится в среднем под тридцать единиц, но зато эти тридцать прошибают даже улучшенную силовую броню второй модификации. Вывод: оружие против солдат Анклава, другие противники серьезной броней выше боевой не располагают.

Позднее в игре встретятся и новые виды энергетического оружия. В частности, пульсовое вооружение. Оно хорошо зарекомендовало себя при испытаниях в военно-полевых условиях, однако не настолько, чтобы выбрасывать любимое плазменное ружье.

Особое, секретное энергетическое оружие носит очень впечатляющее название Solar Scorcher. Найти его можно, лишь перенесясь в прошлое через портал Guardian of Future. Патронов не требует, так как подзаряжается солнечной энергией и стреляет, нанося урон в среднем под 40–50 единиц. В общем, Solar Scorcher можно назвать прямым потомком Alien Blaster из первой игры.

Что касается новой брони, то тут можно выделить три новых их вида. Leather armor mark 2 – улучшенная версия простой кожаной брони, Combat leather armor – также вариант кожаной брони, хотя и лучше, чем mark 2, но в то же время очень редко встречается в продаже. Вне продажи, кстати, достать любую броню очень трудно – с 99 % противников не-

возможно снять или украсть доспехи, даже если они на них точно одеты. К счастью, к Advanced power armor, которую можно найти в базе Наварро и на нефтяной вышке, это не относится. Как вы поняли, Advanced power armor является самой надежной броней, да ещё прибавляет 4 единицы силы к показателям героя. Единственная возможность (помимо критического удара) серьезно пробить такую броню – гауссово ружьё или пистолет.

ГДЕ ВЗЯТЬ ДЕНЬГИ

Деньги в игре вы можете получить тремя способами: продавая разные вещи (которые можно найти/взять у убитых врагов/украсть), играя в азартные игры (в казино) или просто воруя их у всех встречных.

С первым и вторым способами все ясно, а вот о третьем стоит немного рассказать. Авторы игры кое-что изменили в механизме воровства. Теперь для удачного облегчения кармана ближнего вам стоит расположиться вне поля его видимости (желательно за спиной). Кроме этого, имеет значение и размер предмета – деньги украсть проще, чем шестиствольный пулемет. Далее – количество очков опыта, полученное за «облегчение ближнего», напрямую зависит от количества предметов, которое вы украдете за один раз (т. е. не выходя из экрана инвентаря жертвы). Если будете воровать по одному предмету, то получите свои жалкие 10 очков опыта, а если обчистите купца предметов на пять, то, глядишь, уже за сотню очков опыта перевалит! Однако и попасться таким образом гораздо проще. Но кто вам мешает предварительно сохраниться?

Так что вот вам совет – придя в город, обворуйте всех встречных-поперечных и тут же (в городе) обменяйте весь полученный хлам на что-нибудь ценное (патроны, например). Заодно и опыта наберетесь немного.

ВСТРЕЧИ В ПУСТЫНЕ

При движении по пустыне вы будете время от времени натыкаться на чудовищ, бандитов, бродячих купцов, патрули и особые места. Ну, с бандитами и чудовищами все ясно. Встретили их, перестреляли – и порядок. С бродячими купцами и патрулями можно пообщаться, купить или обменять у них что-нибудь. А вот особые места заслуживают отдельного разговора.

Мест этих немного, и ваша с ними «встреча» зависит исключительно от уровня вашего показателя Luck. Каждое особое место уникально, вы можете наткнуться на него только один раз за всю игру.

Cafe Broken Dreams

Вы встречаете старый бар, где живут как персонажи из первого Fallout, так и те, кто остался за рамками игры, хотя и был кандидатом на звание главного героя. Многие фразы, которые говорят эти герои, очень смешны и с трудом поддаются пересказу. Пощелкайте на каждом из них, чтобы получить от каждого несколько фраз. Танди, к примеру, скажет, что Ян жив и обретается где-то в мире Fallout 2, однако не верьте ей – сами разработчики ответственно заявили, что Танди ошибается и никакого Яна вы не встретите. А жаль... правильный был парень. Обратите внимание на собаку Dogmeat – ее можно и нужно взять с собой в качестве союзника. У нее 95 жизней, 14 очков движения и кусается она на 14 единиц.

Federation Shuttle

Какая удача! Вы наткнулись на разбившийся шаттл, принадлежавший США. Обыщите три трупа, чтобы извлечь три шприца Hypo (Hypo и переводится просто – «шприц»). Вещь очень полезная – позволяет вылечить примерно 90 жизней, в отличие от суперстимпаков, ни грамма не весит и не влечет к потерям части приобретенных хит-пойнтов. Кстати, объектом насмешек создателей игры опять выступил популярный за рубежом фантастический сериал «Star Trek». Обратите внимание на то, что мертвецы одеты в красную униформу – как прави-

ло, в «Star Trek» все герои, которые должны по сюжету погибнуть в эпизоде, обычно носят красную униформу.

Mad brahmin

Эта встреча ничего полезного не даст. Более того – бешеные коровы начнут подбегать к вам и, как камикадзе, взрываться. Постарайтесь либо убежать, либо сразу перейти в боевой режим и пострелять всех буренок.

Toxic damp

Если ваша удача равна двум или немного выше, то секретные места вам тоже встречаться будут, только не хорошие, а плохие. Ядовитая сырость – типичный пример местечка, поджидающего в пути неудачника. Суть встречи очень проста – вы попадаете на какое-то болото, по которому бегает множество ящериц-гекконов: серебряные, золотистые, огненные. Однако это не самое страшное, ведь намного опаснее те огромные дозы радиации, которые получает герой каждые несколько секунд. Если у него с собой нет десятка упаковок RadAway, то придется загружать сохраненку. Кстати, прелести этого места я описываю в основном для того, чтобы при предложении посетить Toxic Damp вы ответили «нет», а не начали бы любопытствовать.

King Arthur and his knigths

Вы встречаете нескольких человек в силовой броне, один из которых назовется королем Артуром, сыном Утера Пендрагона из Братства Стали. У него тоже есть задание – найти Святую гранату Антиоха. Вас спросят, не видели ли вы ее, в ответ на это стоит ответить «да» и показать рукой в сторону. Ребята побегут в указанном направлении и напоследок сообщат, что у них есть пара устройств GECK. Но вам их не дадут, а скажут, чтобы сами искали. И убегут паладины, а за ними смешные мужики, изображающие лошадей, судя по их «Clip-Clop».

Перед разговором имеет смысл обчистить карманы паладинов, ведь они добрые и почти не обидятся.

Между прочим, разработчики неофициально сообщили, что существует вероятность (очень небольшая) найти Святую гранату, и из ста человек пять-шесть ее точно найдут. И тогда есть еще меньшая вероятность повстречать короля Артура снова и обменять Святую гранату на GECK...

Iron Woodman

Железный дровосек забыл заправиться машинным маслом, и его заклинило. Надо помочь созданию, для чего возьмите масленку чуть южнее дровосека и используйте ее на бедняге. За догадливость получите несколько упаковок Micro Fusion Cells и моральное удовлетворение.

Crashed Whale

Нечего интересного – просто упавший с большой высоты кит. Естественно, что он разбился и его мясо уже протухло, так что уходите.

А вообще это – прикол на тему культовой в Англии фантастической книги «Hitch-Hiker's Guide to Galaxy». Суть шутки – герои книги однажды случайно создали кита (побочный эффект работы двигателя их космического корабля), находясь на большой высоте над поверхностью одной планеты. Кит, ясное дело, упал на поверхность планеты и разбился.

Stone head

Говорящая каменная голова посреди пустыни предложит вам поучаствовать в состязании в силе воли. За победу получите кусок камня, который можно в дальнейшем использовать (а вот как – пусть это станет для вас сюрпризом).

Unwashed Villagers

В ваших скитаниях по постьядерному миру можно встретиться и с толпой Неумытых людей, гонящихся за спамером (spammer). Вам предложат помочь забить беднягу, жизней у которого около пятисот. Много очков опыта не получите, но вот в близлежащих домах найде-

те несколько стимпаков.

Rave Party

Ого! Мои поздравления – вы попали на танцы рейверов. Много народа беспорядочно носится, а часть предлагает вам купить наркотики. Советую перебить всех этих слабаков и собрать так полезные в быту препараты. Вам они больше пригодятся...

Guardian of Forever

Самое любимое секретное место у большинства почитателей Fallout 2. Зайдите в портал из камней, и очутитесь в Vault 13, но только не в том, который вы разыскиваете, а в том, что находится в далеком прошлом, когда еще жил ваш предок, а чип водоочистки еще работал. Лифты не работают, поэтому выйти из Убежища не удастся. А так хотелось Мастера еще раз прижучить...

Зайдите в оружейную комнату и заберите секретное оружие Solar Scorcher. После этого покопайтесь в компьютере, чтобы получить сообщение о сломанном чипе и вернуться в настоящее.

Pariah Dog

Сколько трупов вокруг: и мутантов, и вурдалаков, и обычных людей! А рядом стоит одинокая и безобидная собака. Тот факт, что вы ей понравитесь, очень не понравится вам. Собака присоединится к отряду, и вы с ужасом заметите резкое падение показателя удачи и появление новой характеристики героя Jinxed. Это означат, что все (и он в том числе) в округе будут допускать критические ошибки. Собака очень живучая, но сейчас довольно изранена. Убейте ее, пока она не восстановила свое здоровье. Уровень удачи вернется на прежнее положение, а вот к Jinxed вам придется привыкнуть.

Особыми свойствами собаки и объясняется такое большое количество трупов – все они были бывшими владельцами проклятого питомца, приносящего несчастья и неудачи.

Bridge of Death

Вам встретится мост, на котором стоит человек в плаще. Чтобы выйти с этого места, вам надо перейти через мост, а для этого следует ответить на вопросы человека в плаще. В его вопросах нет ничего сложного – все ответы есть в руководстве к игре.

Убить человека очень сложно – уж больно живуч, а в качестве оружия напускает на вас коров-камикадзе. Кроме этого, большинство оружия на него не действует. Но... есть хитрый способ – во время разговора у вас будет возможность задать ему вопрос (после того, как он вам задаст два вопроса). Если вы все сделаете правильно, то он не сможет ответить. А тот, кто не может ответить на вопрос на Мосту Смерти, умирает. Вот вам и достанется его плащ – отличная броня. Впрочем, если вы его не убьете, то насладитесь его шутками, которые он будет отпускать.

СБОИ В ИГРЕ

В принципе, страшных сбоев в игре нет. Стоит сказать лишь о немногих основных.

Во-первых, странный сбой с полной установкой игры на жесткий диск. Почему-то загрузка сохраненных игр при подобном варианте установки происходит даже медленнее, чем в других вариантах. Хотя не у всех.

Второй неприятный сбой – во время боксерского поединка в New Reno. Стоит начаться второму раунду, как игра зацикливается – девушка с плакатом теперь будет ходить вечно. Чтобы избежать этого, сразу после перерыва между раундами жмите клавишу **A** (атака) и сходитесь с противником. Не забудьте повторить эту процедуру сразу после окончания хода противника, иначе боевой режим выключится и снова появится девушка с плакатом.

Ну и последний заметный сбой уже никак нельзя отнести к неприятным. Скорее наоборот – он не может не радовать. После того как вы спасете траппера Smiley из Toxic Caves рядом с городом Klamath, вы сможете поговорить с ним по возвращении в бар, где вам дали за-

дание его найти. Так вот, каждый раз при разговоре с ним у вас будет повышаться навык Outdoorsman. Таким образом, при наличии у вас терпения можно поднять данный навык до 300 %!

Учтите, что патч, выпущенный недавно Interplay, устраняет все эти «безобразия».

БЫСТРОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

В самом начале пройдите Храм Испытаний и поговорите со старушкой-главой поселения. От нее узнаете координаты города Кламат. Идите туда и зайдите в дом Вика, что в северо-восточном углу центральной части города. Заберите оттуда рацию и однозарядное ружье. Выходите за пределы города и ступайте по карте на юг, чуть-чуть забирая на восток. Через несколько дней доберетесь до Логова (Den).

В Логове пообщайтесь с работорговцем и освободите Вика, заплатив за него 1 000 монет. Вик даст координаты Vaultcity. Добравшись до него, станьте его гражданином. Для этого нужно будет либо выполнить ряд квестов, связанных с починкой реактора в Геко, либо пройти тест, если хватит интеллекта, наблюдательности и научных познаний (навык Science). Покопайтесь в компьютере городского убежища – получите координаты ряда городов. На втором этаже убежища, облазив ящики, найдите голосовой компьютерный модуль. Идите в NCR и там узнайте расположение Vault 15. В самом Vault 15 возьмите квест по спасению дочери одной из жительниц, разберитесь с бандитами и, пошарив в памяти компьютеров, узнайте местонахождение Vault 13. Идите туда, поговорите с лидером Deathclaws и почините главный компьютер с помощью голосового модуля. Поговорите опять с лидером Deathclaws и получайте GECK. Если же у вас нет голосового модуля или чинить компьютер не хочется, то просто украдите GECK из запертой комнаты с множеством ящиков. Там же возьмите чип NavCom.

Возвращайтесь в Арройо и узнайте об атаке нехороших людей на ваших соплеменников.

Идите в Сан-Франциско (юго-западная часть карты) и там поговорите с паладином Братства Стали и учеными Ши. Обе стороны дадут задание найти планы устройства вертолетов. Идите в Наварро, убейте человека в робе и спуститесь по лестнице вниз. Оставьте ваших спутников наверху, прокрадитесь мимо охраны и достаньте из ящиков на западе улучшенную силовую броню и плазменное ружье. Ни с кем не деритесь, так как вас принимают за своего. Поговорите с операторами компьютеров и узнайте пароль доступа в компьютер рядом. Войдите в систему и узнайте о существовании FOB. Поговорите с охранником командира и упросите его (не менее 8 ед. харизмы!) взять этот FOB у командира. Спуститесь на этаж ниже, пообщайтесь с персоналом и найдите в северо-восточном углу двух техников. Скажите им, что Раулю нужны планы вертолетов и забирайте их из ящика рядом.

Идите в Сан-Франциско. Дайте посмотреть планы паладину и погуляйте затем по убежищу Братства Стали. Отдайте теперь планы ученым Ши и получите задание убить лидера Хабологов. Убейте его – это мужичонка в сером костюмчике в дальнем углу базы в северной части Сан-Франциско. Вернитесь к ученым и покопайтесь в центральном компьютере. Прикажите направить топливо в баки танкера, затем идите на сам танкер и там разберитесь с тварями в трюме. Вставьте FOB в устройство рядом с закрытой дверью. Когда она откроется, поднимитесь по лестнице наверх к навигационному компьютеру и вставьте в него NavCom. Проводите девушку наверх, а потом поднимитесь по ступеням в баре в каюту капитана. Задействуйте компьютер и прикажите ему отправить танкер в плавание.

Оказавшись на нефтяной вышке, пройдите в область казарм, заберите оттуда пластиковую взрывчатку и спускайтесь на два этажа ниже. Одним из трех доступных способов (выпуск смертоносных газов ученым-химиком, подкладывание с помощью воровства взрывчатки, прямая атака) убейте президента и заберите его карточку. Задействуйте карточку в компьютере в первой комнате после доков (там, где очень много пушек и красивая картина

на полу) и выберите опцию «Counter...». Вернитесь к трупу президента, спуститесь на уровень вниз и подложите взрывчатку под один из терминалов суперкомпьютера. Когда начнется отсчет времени, бегите на президентский этаж, поднимайтесь на доселе недоступном лифте в казармы и мчитесь в комнату с картиной.

Теперь пушки будут стрелять по боссу и его охранникам. А вы оперативно вмешаетесь, чтобы отвлечь огонь босса на себя – слишком мало у пушек жизней.

Существует и альтернативный способ борьбы с боссом – договориться с его охранниками о совместном нападении. Но последнее возможно только, если у вас развита харизма и показатель Speech. И если вы не включили с помощью президентской карточки компьютер. Так что убивать президента не обязательно, нужно лишь взорвать суперкомпьютер.

После смерти босса (совет: быстрее всего она наступит при пальбе из пульсового оружия) выбегайте из комнаты к докам и наслаждайтесь великолепным взрывом и долгим рассказом о результатах вашей деятельности, причем как положительными – рождение детей от вас, спасенные города, улаженные конфликты, так и отрицательными.

ARROYO

TEMPLE OF TRIALS

В самом начале вам необходимо пройти испытания в Храме Арройо. Бегите вперед, никуда не сворачивая. Старайтесь не ввязываться в драку – пока вам это не нужно. Взломайте вторую дверь и медленно пройдитесь по комнате за ней. Аккуратно применяйте умение Traps на все серые плиты, стараясь на них не наступать. За каждую обезвреженную ловушку получите по 25 очков опыта. Сверните на запад и достаньте из вазы рядом с пропастью пластиковую взрывчатку. Активизируйте ее в инвентаре на 10 секунд и бросьте около двери на севере. Пройдите вперед и сверните на запад. Поговорите с охранником Храма и либо согласитесь подраться с ним, либо попросите подождать, а затем своруйте у него ключ и откройте им дверь. Можно также задать ему вопрос «Why do we have to fight?», а затем выбрать длинное предложение (доступно только с показателем харизмы 8 и выше). Оказавшись в деревне, можете вернуться в Храм, зайдя в пещеру на севере, чтобы всех перебить. Отсыпайтесь между боями – раньше это вам было недоступно.

НЕПОСРЕДСТВЕННО ДЕРЕВНЯ

Полезная информация

Поговорите со старушкой и узнайте от нее нахождение Кламата.

Починив колодец, приобретете 100 очков опыта. Поговорите с человеком рядом с каменной головой, и он повысит ваш навык рукопашного боя (Unarmed). Поговорите с жителем палатки на востоке от каменной головы, чтобы улучшить навык обращения с оружием ближнего боя (Melee Weapons).

КВЕСТЫ

Kill the evil plants that infest Hakunin's garden

Поговорите с шаманом, и тот попросит уничтожить два зловредных растения в его огороде. Когда с ними будет покончено, снова поговорите с шаманом, чтобы взять лечебные мешочки.

Obtain flint to have Mynoc sharpen your spear

Чтобы выйти из деревни, необходимо пересечь мост над пропастью. Поговорите с охранником моста и спросите его о копье (мин. показатель наблюдательности – 6). Вы получите задание добыть кремень, который есть у вашей тетушки. Найдите ее рядом с домом, чуть южнее колодца. Возьмите у нее кремень: либо выменяйте на три лечебных мешочка, либо сво-

руйте, либо уговорите отдать даром (высокая харизма). Вернитесь к охраннику моста с кремнем, и он улучшит боевые качества вашего копья.

Rescue Nagor's dog, Smoke, from the wilds

На один экран восточнее жилища шамана стоит одинокий соплеменник. Поговорите с ним и согласитесь найти пропавшую собаку. Собаку можно найти в области, населенной ящерицами-гекконами, а попасть в эту область нужно через зону перехода в северо-западном углу деревни. Просто прокрадитесь мимо ящериц в северо-западный угол области, а затем прокрадитесь с псом обратно в деревню.

Find Vic the Trader

Найти торговца Вика достаточно легко. Он в следующем после Кламата городе, в Den (Логове). Вика захватили работорговцы, и вам придется вызволять беднягу из плена.

Retrieve the GECK for Arroyo

Добыть святой артефакт GECK (набор по созданию райского сада) – основная задача игры. Чтобы его достать, надо сначала узнать, где находится Vault 15, а из его компьютера получить сведения о Vault 13.

KLAMATH

Полезная информация

Придя в город, сразу обегите все дома и облазьте ящики и сундуки: найдите добра монет на 300 плюс книжку по легкому оружию. В северо-восточном углу обязательно зайдите в дом Вика и достаньте духовое ружье и рацию. Поговорите с красивой «ночной бабочкой» в ванной комнате (ее зовут Jenny) и узнайте расположение Дена. Дайте на чай 5 монет бродяге рядом с доской объявлений, и ваша репутация в городе заметно улучшится. Поговорите с мужиком в таверне Golden gecko и попросите его потренировать вас (улучшатся Unarmed, Melee Weapons, да ещё получите 150 очков опыта). Накормите собаку в центре города, и получите ключ и временного союзника.

В туалете (маленький железный домик), расположенном у самой зоны перехода в Trapper Town (западная часть города), вы найдете журнал Cat Pawn.

У одного из мальчишек можно украсть Scout Handbook.

КВЕСТЫ

Refuel the still

Зайдите в Buckner House (на север от доски объявлений) и поговорите с Whiskey Bob. Угостите его спиртным, а затем согласитесь помочь с самогонным аппаратом. Идите в южную зону перехода, включайте режим «Красться» и проберитесь мимо ящериц в домик на юго-западе области. Возьмите с пола топливо (Firewood) и используйте его на аппарате в центре. Возвращайтесь к работодателю и получайте деньги и возможность побольше узнать о жизни города.

Guard the brahmin

Поговорите с туповатым силачом Торром рядом с Buckner House. Он попросит помочь защитить его стадо. Соглашайтесь, и окажетесь в новой области. Убейте скорпиона, а затем еще несколько штук в южной части области. Выходите с карты и получайте очки опыта за выполненный квест.

Rustle the brahmin

Если вы решите быть «плохим парнем», то предыдущий квест не для вас. Вам тогда стоит обмануть Торра и помочь украсть овец. Есть два варианта прохождения. Первый – согласиться помочь охранять овец, а затем поговорить с двумя братьями и спросить их о работе. Если они радостно согласятся воспользоваться вашими услугами, то поговорите с Торром и скажите ему «вон о тех скорпионах с другой стороны». Когда он убежит, поговорите с братьями и получите свои кровные. И посмотрите, как уменьшилась ваша карма.

Вполне возможен и второй вариант выполнения квеста... Проследите за перемещениями братьев и найдите их в Golden Gecko. Согласитесь помериться с ними силой, чтобы они приняли вас за своего. Тут-то они точно согласятся принять вашу помощь в похищении скота.

Rescue Torr

Помните, что вы обманули Торра и он убежал куда-то вдаль? Поговорите с хозяйкой Buckner House, она пожалуется, что Торр исчез и никто его не может найти.

Идите в зону перехода на северо-западе Кламата. Проберитесь мимо робота или убейте его и поговорите с Торром. Полюбуйтесь на разбитый вертолет и возвращайтесь к хозяйке. Она настолько обрадуется, что не будет знать, как вас отблагодарить. Предложите ей расплатиться, простив долг Салика. Обратитесь к дочке хозяйки. Скажите Салику, что он свободен и вы хотите путешествовать вместе с ним, чтобы приобрести ценного союзника.

Rescue Smiley the Trapper

Поговорите с хозяйкой Buckner House и получите от нее задание найти человечка по имени Смайли. У вас на карте должно появиться новое место: Toxic caves. Идите туда и прорывайтесь через преграды в виде золотых гекконов. Осторожно: зеленая кислотная жижа на полу отнимает здоровье! Чтобы избежать вредного воздействия кислоты, необходимо иметь в инвентаре героя резиновые сапоги. Если у вас их еще нет, то найти сапоги можно в самой пещере, если осмотреть ящики за проходом на юге. Дойдя по туннелям до восточного тупика, откройте дверь напротив лифта и выводите на свежий воздух Смайли. Вернитесь в Buckner House и поговорите с ним, чтобы он научил вас снимать шкуры с ящериц (перк Gecko skinning). После разговора с ним можно заметить повышение у вас навыка Outdoorsman. Если хотите сыграть нечестно, поговорите со Смайли много-много раз, чтобы довести вам навык Outdoorsman до 300 %. Но учтите: если вы использовали патч для игры (см. раздел «Сбои»), то «грязный фокус» не сработает.

Если поговорить с хозяйкой, то можно договориться о том, что Салика отпустят бесплатно и вам не придется раскошеливаться.

Kill the rat god

Перейдите в область Trapper town, что на юго-западе от центральной части Кламата. Поговорите с лидером области и договоритесь взять у него ключик для расправы с крысами. Откройте ключом дверь, пошуруйте в ящиках заброшенного магазина оружия и спуститесь по лестнице вниз. Разделайтесь с крысами и спуститесь на второй уровень пещеры. Убейте крысу-королеву (осторожно, у нее 50 жизней), что не очень сложно, если её возьмет на себя Салик, а вы разберетесь с мелочью. Теперь поднимайтесь по лестнице в северо-восточном углу, найдите запертую дверь и достаньте из ящика рядом фомку и динамит. Попытайте сломать дверь фомкой, а если силы не хватает, то взорвите динамитом. Поднимайтесь на поверхность и бегите к машине, достаньте из нее детальку и возвращайтесь через подземелья обратно в Trapper town.

DEN

Полезная информация

Весь город состоит из двух одинаковых по размеру половинок.

Единственный приличный магазинчик в забытом всеми богами городишке – это Tubby's. Найти его легко – он расположен в северо-западной части западной половины Дена. Тут можно прикупить пистолет и патроны к нему, а также несколько стимпаков. При довольно высоком уровне персонажа и высокой удаче тут можно приобрести и психонаркотик, и даже пистолет-пулемет «Узи».

Еще одна местная достопримечательность – это гильдия работорговцев. Она находится в восточной части города, на северо-востоке. Вы можете стать работорговцем и вступить в гильдию, но за это получите кличку Slaver. Бр-р-р... многие приличные люди тогда откажут-

ся иметь с вами дело, а часть квестов станет недоступной, так что не советую пополнять ряды гильдии.

Еще один нюанс – поговорите с пьяницей Карлом в таверне Mom's. Дайте ему денег (25 монет), прекратите разговор, а далее поговорите снова и послушайте его историю.

Return Anna's locket

Чтобы получить этот квест, нужно зайти ночью в пустую комнату рядом с той, где обретается жулик, показывающий мумию. Поговорите с привидением по имени Анна, и она даст задание найти ее драгоценность. Достаньте из шкафа в этой комнате лопату. Идите в восточную часть города и там найдите таверну Mom's Dinner, что напротив здания гильдии работорговцев. Поговорите с хозяйкой о hunted house, и она упомянет об одном из ребят, прихватившем ряд вещей из комнаты с привидениями.

Перейдите обратно в западную часть города и тут же поговорите с лидером тройки бандитов около зоны перехода. Поговорите с ним о привидении и заплатите 50 монет за драгоценность. Можете также рискнуть и напасть на него или нагрубить так, чтобы он сам напал – получите драгоценность бесплатно.

Вернитесь к Анне и отдайте ей драгоценность (+250 очков опыта), а затем подберите кости. Вернитесь в восточную часть города, найдите могилу «Anne Winslow» (юго-восточный угол), раскопайте ее лопатой, положите драгоценность и заройте той же лопатой разрытую могилу (+600 очков опыта). За процедуру раскапывания этой могилы никаких последствий не будет, а вот за другие дадут неприятный (разумеется, для хорошего парня) перк Grave Digger.

Между прочим, на одной из могил написано: Ray Muzyka (один из создателей первого Fallout), summer 98. Черный юмор, понимаешь...

Deliver a meal to Smitty for Mom

В таверне Mom's Dinner спросите хозяйку о работе – «What's there...», тогда получите задание доставить механику порцию еды. Бегите в западную часть города и найдите механика Смитти в маленьком домике рядом со свалкой машин. Отдайте ему еду – получите немного опыта и один стимпак.

Collect money from Fred

Найдите казино в западной части Дена. Поговорите с его хозяйкой насчет работы. Бекки предложит выбить из некоего Фреда долг в 200 монет. Найдите мужика, обозначенного как citizen of Den (то есть не addict) в здании на севере от казино и сообщите о том, что он должен выплатить Бекки две сотни наличных. Фред, естественно, скажет, что денег у него мало и он может дать только 100 монет. Если ваш показатель харизмы достаточно высок (не меньше 8), то потребуйте выплатить всю сумму до копейки. Если же с харизмой у вас нелады, то согласитесь половину долга покрыть из ваших денег. Вернитесь к Бекки и сообщите о выполнении квеста (+200 очков опыта). Вы получите сотню монет в качестве компенсации за труды (то есть ничего не получите, если харизмой не вышли, или, в обратном случае, получите сто монет чистой прибыли). Впрочем, если вы сейчас заплатите за мужика часть долга, то, возможно, через некоторое время он выиграет большую сумму в казино и даст вам 2 000 монет и боеприпасы – если повезет.

Кстати, в казино Бекки можно поговорить с девушкой за стойкой, угостить ее минералкой и выслушать историю о разбитой армии Мастера из первого Fallout (+350 очков опыта).

Get book from Derek

Как только вернете долг Фреда, снова узнайте у Бекки, нет ли подходящей работы. Вас попросят найти и вернуть книгу, одолженную Дереку (не путать с Деккером, хе-хе). Впрочем, Дерека искать не нужно, все равно этот псих ничего не скажет, а надо всего лишь найти в восточной части Дена валяющуюся на земле книгу. Квест этот очень необычен – место книги не фиксировано, а определяется случайным образом при вашем первом появлении в Дене! Возможны четыре равновероятных варианта местонахождения книги:

в туалете в северо-западном углу;

около юго-западной могилы, рядом с деревом;

рядом с мусорным бачком немного южнее кладбища;

в северо-восточном углу, под прикрытием стены.

Верните книгу Бекки (никто не запрещает перед этим ее почитать) и получайте награду в виде деньжат и трехсот очков опыта.

Get car part for Smitty

Пообщайтесь с механиком рядом со свалкой разбитых машин, и узнаете, что он может продать вам одну, если вы найдете специальную автомобильную деталь. Найти ее вы сможете только в Геко, городе, до которого еще надо идти и идти. Там выменяете ее у вурдалака, вернетесь к механику и попросите установить сначала деталь из Геко, а затем из Кламата. Садитесь в машину и катайтесь на здоровье.

Sabotage Becky's still

Квест рекомендую выполнять после уничтожения банды работорговцев, а не то Бекки обидится за порушенный самогонный аппарат и ничего вам за головы бандитов не заплатит.

Впрочем, можно и просто уладить дело миром, без порчи частной собственности. Мы приводим комбинированный (чем-то плохой, чем-то хороший) способ решения проблемы.

Закажите у Бекки порцию спиртного и бегите в бар The Hole, что в северо-западной части восточной половины Дена. Поговорите с барменом и сообщите ему, что у Бекки все горячительные напитки стоят дешевле. Френки попросит вас разузнать причину такой дешевизны за сто наличных. Бегите в казино Бекки, встаньте рядом с самой хозяйкой заведения и спите до полуночи. Как только охранник отойдет от южной двери к игральному столу, взламывайте ее и спускайтесь по лестнице. Если не успели взломать дверь, а охранник вернулся, то снова спите до полуночи. Кстати, можно попытаться выудить секрет дешевизны в разговоре с Бекки, но, скорее всего, она вам ничего не скажет.

Около лестницы просто «посмотрите» курсором на самогонный аппарат и возвращайтесь к Френки. Скажите об аппарате (+100 монет) и предложите уничтожить его. Бегите в подвал казино Бекки и используйте фомку на самогонном аппарате. Вернитесь к Френки и сообщите о повреждении оборудования Бекки, чтобы получить полтысячи монет. После этого выберите предложение «Бекки построит новый самогонный аппарат» и предложите Френки покупать спиртное у Бекки. В случае успешных переговоров (зависят от показателя харизмы) получите и очки опыта (+700) за уничтожение аппарата, и очки (+900) за мирное решение проблемы.

Lara wants to know what is being guarded in the church

Get permission from Metzger for gang war

Find weakness in Tyler's gang guarding the church

Help Lara attack Tyler's gang

Все четыре квеста крепко завязаны на внутренних разборках банды Лары с людьми Тайлера и проходятся в порядке конкретной очередности: от первоначальной добычи информации до непосредственных боевых действий. Задания довольны простые, а платят за них весьма неплохо, не говоря уже о периодически накидываемых очках опыта. Плюс есть возможность узнать о связи между городами Vaultcity и New Reno – первый поставляет чистые химические вещества для изготовления наркотиков во втором. Очень интересная и полезная информация, смысл которой станет понятен позже.

Группа Лары живет в здании на севере от магазинчика Tubby's. Обыщите шкаф в южной комнате – найдете журнал по стрельбе, фомку и три осветительных патрона. Теперь поговорите с Ларой и возьмите у нее задание узнать содержимое ящиков в церкви. Бегите в восточную половину Дена и там начните беседу с Тайлером (белый охранник у двери церкви). Скажите, что вас послал Метцгер и что нужно осмотреть церковь. Если ваша удача и харизма не подведут (если подведут, то разговор может несколько затянутся), то на этом разговор закон-

чится, а вы получите 500 очков опыта. Щёлкните на одном из ящиков (еще +500 опыта) и возвращайтесь к Ларе. Доложите ей обстановку и получите задание договориться с главой работорговцев о разрешении на войну.

Бегите к ним и поговорите с Метцгером: «Lara wants me to...», а затем выбирайте любые фразы из предложенных. Возвращайтесь назад к Ларе. Сообщив ей о согласии человека, получите задание выявить слабость банды Тайлера. Бегите к церкви и просто поговорите с Тайлером. Когда узнаете, что ребята собираются пьянствовать, возвращайтесь к Ларе. Поговорите с ней и согласитесь поучаствовать в разборке.

Оказавшись на месте действия, постойте в сторонке, пока будет идти драка между бандой Лары и одиноким охранником-негром около входа в церковь. Когда его забьют, отойдите от церкви (не надо заходить в нее!) и закончите бой. Лара даст вам 400 монет, и квест будет выполнен, даже если внутри церкви вас ждет команда головорезов и по большому счету своей миссии вы не исполнили. Обыщите труп негра, заберите пистолет и уходите.

Free Vic from his debt by getting his radio from his house in Klamath and paying Metzger

Напоследок оставляем самый дорогостоящий квест. Просто, занимаясь предыдущими заданиями, вы накопили достаточно денег: их количество перевалило за тысячу монет...

Поговорите с Виком, подойдя к окну его комнаты. Есть и другой вариант – попросите Метцгера повидать Вика, а далее скажите пару слов охраннику комнаты с пленником. Итак, в разговоре с беднягой скажите, что достали его рацию, и обращайтесь к Метцгеру. Предложите купить у него Вика и отстегните тысячу монет. Кстати, знаете, что нужно было сделать Вику? Починить рацию для прослушивания переговоров Анклава и Нью-Рено – опять же любопытные сведения. Совет: перед уходом из гильдии можно попытаться украсть у Метцгера двуствольное ружье и патроны к нему, как и можно украсть у механика Смитти его пистолет.

Существует и другой вариант решения проблемы... Просто перебить всех работорговцев, получить за это очки опыта и освободить не только Вика, но и всех рабов. Впрочем, сейчас вы недостаточно круты, чтобы уложить плохишей, и поэтому лучше купить Вика. Однако, как только вы почувствуете свое могущество, все-таки вернитесь в Ден и перебейте работорговцев – чего только не сделаешь ради хорошего мультика в финале игры! И 1 500 очков опыта за убийство Метцгера, и 1 250 очков за освобождение рабов. После расправы с рабовладельцами поговорите с Бекки, чтобы получить денежную премию за добрый поступок.

Итак, поговорите с Виком и примите его в команду. С этой секунду квест в Арройо по нахождению Вика будет считаться выполненным. Спросите у Вика, где можно найти пастуха Эда, и получите координаты Vaultcity. Туда мы и пойдем.

MODOC

Полезная информация

Пыльный деревенский городок. Ничего особенного, кроме соревнования по пожиранию мясных изделий в отеле Розы. После такого соревнования получите надпись Poisoned. Впрочем, когда вы уладите проблему с подземными жителями, хозяйка будет всегда рада накормить вас сытным омлетом, мгновенно восстанавливающим все утраченные хит-пойнты. Правда, если зайти в сарай на востоке (сила 10 единиц, чтобы сдвинуть камни, или нужна взрывчатка) и убить местное Death Claw (+800 очков опыта), то хозяйка заявит о недоумке, убившем её... э-э-э... цыпленка (!), а значит, омлета больше не будет.

В Модоке можно или женится на Мирии, или выйти замуж за сына местного мясника (да-да!). Дом найти легко – он рядом с входом в город. Для того чтобы закадрить Мирию, нужно обладать некоторой харизмой (8 и выше) и правильно построить диалог: 1) What do you do... 2) I really would like to... 3) Well, I've never known... 4) I think this is going too far...

Можно выйти замуж и за парня, причем даже если пол вашего героя мужской – но это уже на оригиналов. Когда вы получите свою половинку, то приобретете и специальный перк

Married. Перк очень смешной, а описание к нему еще смешнее. Однако жениться не советую, хотя «плохой парень» может продать свою жену работорговцам и получить неплохое денежное пополнение.

Something strange is happening at the farm northeast of Modoc. Investigate and report back to Jo

Deliver Slag message to Jo in Modoc

Jo is suspecious of the Slags. Find out about the dead bodies at the Ghost Farm and find out what happened to Karl

Опять три сюжетно связанных квеста, которые проходятся один за другим. Зайдя в город, обратитесь к торговцу Джо, что живет в General store рядом с зоной входа. Спросите его о GECK и согласитесь разобраться с фермой привидений. Выходите из города и направляйтесь в местечко Ghost Farm. Осмотрите трупы (выяснится, что они фальшивые) и зайдите в дом. Постойте на среднем ковре, чтобы провалиться в подземелье. Согласитесь проследовать за солдатом и согласитесь помочь лидеру подземного подземелья. Отнесите письмо шерифу Модока и скажите, что, во-первых, трупы являются фальшивкой, а во-вторых, что Карл жив, и вы его видели пьяным в баре Дена (если вы там с ним не говорили, то придется топать в Ден, а потом возвращаться обратно). Получайте очки опыта (+3 500) и возможность сразу же дешево приобрести немного взрывчатки. Кстати, если вы выйдете из беседы и заговорите с шерифом снова, то возможность скидки исчезнет, так что не упустите момент. Торговец поблагодарит вас, но затем попросит найти Карла и потолковать с ним. Возьмите эту просьбу на заметку. Сходите на ферму привидений и поговорите с лидером поселения – получите за труды праведные Assault Rifle.

Go to the Den and tell Karl it's alright to come back home

Что касается Карла, то его местонахождение вы помните – он в баре «Mom's» в восточной части Дена. Сообщите ему о словах Джо, и Карл радостно побежит домой в родной Модок.

Jonny is missing. Find him and bring him home to Balthas

Jonny's in the Slag caves. Find a way to get Jonny back home to Balthas

Достаточно простое задание – найти пропавшего сынишку кожемяки, что живет на севере от торговца Джо. Сын находится в районе подземной реки, куда можно попасть, если в пещерах в Ghost farm идти на север. Один из этой стайки ребятишек и есть Джонни. Упомяните имя его отца, и он согласится последовать за вами. По пути к подземному озеру не забудьте заглянуть в книжные ящики на востоке от лидера подземных жителей – там много патронов и фотография Элвиса Пресли.

Кстати, если вы еще не уладили до этого проблему между подземными жителями и людьми из Модока, то лидер подземных ребенка не отпустит...

Farrel has a rodent problem in his garden. Remove the infestation

На юге от отеля Розы (область Bed&Breakfast) находится небольшой дом, где живет мужчина в красной рубашке по имени Корнелиус. В разговоре он пожалуется на крыс, наводнивших его огород и мешающих ему работать. Задача проста – просто перебить всех до одной крыс, устроивших пикник на обеих грядках. Как только последняя издохнет, возвращайтесь к Корнелиусу и сообщите о выполнении квеста.

Cornelius has lost his gold pocket watch. Find it and return it to him

Farrel wants you to find Cornelius's gold pocket watch. Find it and return it to Farrel

Поговорите с Фарреллом в северной комнате отеля Розы. Он пожалуется, что у него украли любимые золотые часы, и попросит забрать их у Корнелиуса. Корнелиус в свою очередь заявит, что часы он не брал, а даже сам пострадал от неизвестных воров. На юге от дома Корнелиуса (то есть на востоке от отеля Розы) находится нечто типа чулана-туалета. Загляните внутрь бочки, предварительно оставив напарников наверху. Спустившись, положите около камней динамит и выбирайтесь на поверхность. После взрыва снова залезьте внутрь и порешите крысоподобное создание. Забирайте часы и несите их Корнелиусу... (+1 500 очков

опыта). Фарреллу лучше всего ничего не давать, так как он обзовет вас вором и пошлет далеко и надолго.

VAULTCITY

Полезная информация

Очень интересный городок. Между палатками находится таверна – в ней можно поговорить с ее хозяином Cassidy, мужичком в зеленой кожаной куртке. Он пожалуется на жизнь и позволит уговорить себя присоединиться к команде. В палатке неподалеку валяется на полу облученный радиацией человек. Используйте на него докторское умение (+100 очков опыта) и пакетик RadAway (+100 экспов).

На юге от таверны стоит мальчуган и плачет по кукле мистера Никсона. Найдите куклу за таверной рядом с ящиками, что расположены на пол-экрана северо-восточнее ребенка. Верните куклу, и получите не только очки опыта (+100), но и сведения о гаечном ключе. Поройтесь в груде камней за таверной, и там найдете этот гаечный ключ.

В первой же области найдите пастуха. Спросите его о фляжках, а затем о Vault 13. В результате получите полтысячи очков опыта и два новых города на карте: New Reno и Redding.

Получение гражданства

Как только вы перейдете в область севернее, сразу же увидите солдат, охраняющих закрытую дверь. Зайдите в домик на востоке и поговорите с помощником мастера по выдаче виз. Его зовут Skeev. Согласитесь купить у него поддельные документы о гражданстве, а затем, если хотите, пошантажируйте его, чтобы вернуть деньги да еще получить небольшую денежную прибавку. За шантаж снимут 3 единицы кармы, к сожалению.

Откройте дверь, поговорите с охранниками. Если вы скажете им, чтобы они в следующий раз вас вспомнили, то больше претензий к вам не будет. Можно и накричать на них – главное, не давать им осмотреть ваши документы. А дверь станет открываться сразу. Не советуем сообщать женщине-лидеру Vaultcity по имени Линетт о своем гражданстве. Чревато. Лучше согласиться на выполнение задания.

Впрочем, задания можно и не выполнять при условии, если у вас развит интеллект (9 и выше), наблюдательность (9 и выше) и есть весомые познания в навыке Science – тогда выполните тест у сенатора в соседней комнате, и получите как гражданство, так и +1 000 очков опыта.

Rescue Amanda's husband, Joshua

Под маленьким тентом на востоке от входа в город найдете плачущую женщину. Пообещайте вернуть ей мужа Джошуа, взятого за пьянку в рабство. Попадите внутрь центральной части Vaultcity и найдите в здании на севере главу отделения по вопросам служащих (Servant Allocation Centre). Или выкупите у него Джошуа, или (если с харизмой и интеллектом у вас все в порядке) расскажите ему про ужасную болезнь, которую трудно обнаружить даже после тщательных медицинских проверок. Если ложь удастся (умение Speech), то Джошуа будет отпущен на свободу как разносчик опасной инфекции «грубости и непослушания». Вернитесь к заказчице квеста, чтобы получить немного наличных.

Кстати, на западе от Servants Allocation Center находится маленькое здание Information Center. Поговорите с его обитателем и скажите, что книги вам приятнее читать, чем смотреть на этот дурацкий экран монитора. За такое высказывание получите в подарок пару книг: по ремонту и по науке.

Deliver Moore's briefcase to Mr. Bishop in New Reno

На востоке от Servants Allocation Centre найдите орущего на всю улицу проповедника. Постоянно поддакивайте ему и делайте вид, что вы его прекрасно понимаете, и он в конце концов даст вам задание передать его чемодан в Нью-Рено в руки мистера Бишопа.

Get a plow for Mr. Smith

В доме в северо-восточном углу первого же района живет крестьянин, жалующийся на отсутствие плуга. Купите его в оружейной лавке у Гарри, а затем поговорите со счастливым крестьянином. Он подарит вам пистолет и при этом поспособствует увеличению кармы и симпатий горожан по отношению к герою. Обычно такой показатель прыгает с Antipathy (а изначально жители Vaultcity вас недолюбливают) до Accepted. Пистолет и патроны, кстати, можно продать тут же в лавке, чтобы с лихвой компенсировать расходы на плуг и даже получить небольшую прибыль.

Deliver pliers (tools) and a wrench to Valerie

Как вы только станете гражданином, купив поддельные документы у помощника отдела по выдаче виз, вы сможете пройти во второй район города. Кстати, также можно взять или купить дневную визу, но это не так удобно, как наличие полноправного гражданства. Итак, зайдите в Maintenance Center, где поговорите с девушкой и дайте ей кусачки и гаечный ключ (+250 опыта). Кусачки можно найти во многих местах – в частности, в Gecko в доме гхола, живущего рядом с реактором, а вот один гаечный ключ был обнаружен в городе Redding, а второй – прямо в Vaultcity (загляните в раздел *Полезная информация*). После передачи вещей выйдите из этого района в предыдущий и поспите денек. Вернитесь к девушке и выпросите у нее набор суперинструментов.

Если при вас нет Вика, то можно объяснить, где он пропадает (+250 очков опыта), также можно предложить ей улучшить ваше оружие (приделать оптический прицел на ружье, увеличить магазин штурмовой винтовки) за определенную плату.

Deliver beer and booze (10 each) to Lydia

После ворот внутреннего города – первый экран. Зайдите в бар с вывеской «TapHouse» и поговорите с барменшей по имени Лидия. Пожалуйтесь ей на отсутствие приличной выпивки, и она попросит вас достать ей по 10 бутылок пива и буза (booze). Денег за доставку много не даст, да и очков опыта маловато накинут (+250), поэтому специально искать бутылки не советую, слишком много мороки.

Scout the eight sectors around Gecko and return to Stark

На востоке от Servants Allocation Center, то есть на севере от Maintenance Center, находится здание Corrections Center. Зайдите и поболтайте с чернокожим начальником Старком. Спросите его о патрулях, а потом предложите свои услуги по разведке местности. Выйдите из города и просто обойдите местность вокруг Геко. Вернитесь к Старку и сообщите информацию о разведке (+300 монет, +350 очков опыта).

Enter NCR and return to Stark

Как только обследуете местность около Геко, Старк предложит новое задание – сходить в Новокалифорнийскую республику (NCR).

Как только вернетесь оттуда обратно в Vaultcity, сообщите Старку о выполненном квесте (+750 очков опыта) и получите 500 монет и детектор движения (Motion sensor).

Repair the powerplant – действия в Vaultcity

Поговорите с главой города Линетт. Она находится в кабинете в юго-восточном углу здания Сената. Соглашайтесь помочь найти решение по проблеме атомного реактора в городе мутантов. Отправляйтесь в Gecko. Получив там кассету, вернитесь обратно и поговорите с сенатором Макрэем, живущим в самой западной комнате Сената. Он согласится помочь (+750 очков опыта) и посоветует поговорить с человеком, заведующим распределением товаров. Найдите его в области Downtown в здании с надписью Ammunitions office. Идите в Геко.

Вернитесь с вестью о выполненном задании по починке электростанции к сенатору Макрэю, порадуйтесь полученному гражданству и поговорите с ним об оптимизации АЭС. Он подскажет, что надо зайти в Vault и найти центральный компьютер, что на третьем этаже.

Deliver a sample of jet to Dr. Troy

Optimize the powerplant – действия в Vaultcity

Идите в район Downtown и найдите вход в Vault в западной стене. Поговорите с женщиной и убедите ее посмотреть мир за пределами города, чтобы получить триста очков опытности. Затем можете позвать ее на свидание или поговорить о детишках (+100 и +500 очков опыта). Поговорите с доктором и продайте ему дозу наркотика Jet за тысячу монет. Поднимайтесь на лифте на второй этаж. Сделаю краткое лирическое отступление... Примите наркотик Buffout, если вам не хватает силы на открытие заклинивших дверей, и не лазьте в ящики – в них только ненужные вам чипы. Пошарьте по сундукам – большинство из них не видны за стенами. Откройте вторую (если считать с запада на восток) дверь в верхнем ряду комнат и заберите специальный медицинский чип. А затем заберите массу боеприпасов в другом сундучке, что в этой же комнате. Отомкните четвертую дверь и заберите из сундука гаечный ключ и кусачки. Они пригодятся для выполнения квеста. Очень важно открыть вторую дверь в нижнем ряду, чтобы найти в сундуке датчик движения. В этой же комнате из второго сундука, что около туалета, нужно забрать модуль распознавания речи для починки компьютера в Vault 13. Кстати, точно такой же модуль можно купить у торговца оружием в Нью-Рено за три тысячи монет (или за две с половиной – если сторгуетесь).

Пооткрывайте также другие двери, чтобы найти массу полезняшек. Поднимайтесь на третий этаж, а там, забрав вещички из шкафчиков и сундуков, заходите в центральный компьютер, то есть тот, где горят все три мониторчика. Выберите опцию «Вставить диск в компьютер» и проведите операцию по его оптимизации. Далее порасспросите компьютер об убежищах, и узнаете расположение Vault 15. Осталось только поискать модуль распознавания речи, чтобы найти слот для Пип-боя (найдете, только если у вас развитая наблюдательность – Perception). Дайте ему перекачать информацию, выбирая опцию «Wait». Все, дело сделано, уходите.

GECKO

Мрачный городишко, населенный вурдалаками. Из достопримечательностей можно выделить лишь атомный реактор да небольшую свалку. Поговорите с шерифом города, который живет в здании с надписью Manager's Office. Узнайте о необходимости детали под название Hydroelectric magnetosphere regulator для нормального функционирования атомного завода.

Get super repair kit for Skeeter

В районе Junkyard, что на севере от первой части города, живет механик Skeeter. Долго его искать не придется – он находится на юго-западе от большого реактора, который under construction. Он нуждается в ящике со специальными инструментами (Super repair kit) для своих повседневных дел. Когда вы их найдете и принесете этому гхолу, то получите вторую деталь для ремонта автомобиля в Дене и выполнения соответствующего квеста. Хотя можно и не напрягаться особо, а просто украсть эту деталь у механика. Так даже выгодней – ящик с инструментами денег стоит, потом его продать можно или оставить у себя. Однако если вы хотите практически бесплатно улучшить ваше оружие, то отдайте ящик с инструментами, и вас попросят принести плазменный преобразователь (plasma transformer) Как его добыть – см. далее.

Find Woody the ghoul for Percy. Try the Den

Как только вы окажетесь в Junktown'е, то сразу сверните на запад, где увидите маленький домик. Откройте ящик и достаньте оттуда желтую карточку. Поговорите с гхолом и узнайте о его ушедшем друге. Вас попросят зайти в Ден и найти его, согласитесь.

Как только судьба забросит вас в Ден, сразу же пойдите в западную часть города и найдите шарлатана, что живет в юго-западной части. Согласитесь посмотреть на «мумию», и узнаете в ней знакомого вурдалака. Кричите ему, чтоб он убежал (+1 000 очков опыта), а сами не волнуйтесь – шарлатан ничего вам за это не сделает.

Вернувшись в Геко, зайдите к вурдалаку, давшему вам этот квест, и забирайте награду в виде антирадиационных препаратов.

Solve the Gecko powerplant problem Repair the powerplant – действия в Геко

Get 3-step plasma transformer for Skeeter

Проблему с АЭС в Геко можно решить несколькими путями. Мы предлагаем вам починить станцию. Однако можно ее и взорвать, уговорив главного механика внутри выключить охладительное устройство.

Поговорите с вурдалаком-ремонтником, что живет рядом со строящимся реактором, и узнайте о его планах. Сходите в трухлявый домик из трех комнат на западе от строящегося реактора и спуститесь по лестнице вниз. Найдите гигантскую крысу, брата которой вы убили в Кламате, и вступайте в ряды поклонников культа. Бегите с анкхом к вурдалаку-ремонтнику и возьмите у него кассету с важной информацией.

Как только получите эту кассету, несите ее в Vaultcity. Получив необходимую деталь Hydroelectronic, зайдите внутрь реактора номер пять, находящегося на восток от области Settlement.

Идите в дверь на севере, поговорите с Джереми и выторгуйте у него Plasma transformer. Обыщите ящики дальше по коридору, чтобы обнаружить желтую и синюю карточки. Теперь идите в юго-западный угол АЭС, а затем на восток. Откройте желтой карточкой запертую дверь в комнате с двумя охранниками и обыщите книжный шкаф в комнате немного севернее – найдете красную карточку. Ступайте в юго-восточный угол и там пообщайтесь с Фестусом. Можете украсть у него бумаги и отнести их Джереми для получения (внимание, баг!) второго плазменного преобразователя. Теперь отнесите его механику Скитеру, и он сможет улучшить ваше оружие. Дайте ему ваш Assault Rifle из Модока, и получите увеличение боезапаса этого оружия до 100 патронов! Можете еще прицельчик надеть на охотничье ружье...

От комнаты Фестуса шагайте на север и откройте карточкой красную дверь. Теперь у вас есть два варианта по установке детали в реактор: сделать все самому или запрограммировать робота.

Первый вариант: оставьте компаньонов и открывайте дверь, ведущую непосредственно к центру реактора. Бегите к красному вентилю у восточной стены и быстро используйте на него деталь Hydroelectric. Починив реактор и получив кровные 4 тысячи очков опыта, выбегайте из комнаты реактора, а то радиация вас может убить.

Второй вариант: войдите в компьютер рядом с центром реактора и создайте собственную программу действий для робота. Вот полный лист команд в нужной последовательности:

Amplify plutonium-gamma shield

Deharmonize Neptunium Impeller

Calibrate Uranium Rod Driver

Set voltage on Saturn-Class Capacitor

Test Jupiter wave compeller

Install Hydroclectric Magnetosphere Regulator

Есть и третий вариант: поговорите с Фестусом и убедите его, что только он настолько хорош и умен, что сможет спасти город (+4 250 очков опытности). Надо иметь харизму не менее 8.

После того как реактор будет отремонтирован, поговорите с Фестусом и согласитесь на задание по оптимизации АЭС.

Optimize the powerplant – действия в Геко

Оптимизация станции – скажите Фестусу о кассете, которую вы использовали в центральном компьютере города Vaultcity. Подойдите к терминалу управления роботом и используйте на него эту кассету. Дело сделано – станция оптимизирована, поэтому получайте 2 500 очков опыта. Кстати, имейте в виду, что оптимизация электростанции в конечном счете может привести к захвату Геко и к уничтожению несчастных гхолов солдатами Vaultcity.

Оптимизировав электростанцию, можно поговорить с мэром Геко и проявить в разговоре с ним заботу о гхолах. Послушайте историю мэра (вам дадут 3 суперстимпака), а затем

спросите об истории его соратника-доктора. Если хотите, можете его принять в отряд – доктор он отличный, хотя боец неважный.

RAIDERS

Полезная информация.

Квестов нет. Точнее, был один, но создатели игры его убрали, так как по времени не успевали его доделать. Этот квест был связан с дикарем Shadow-Who-Walks, которого надо просто убить, потому что он «плохой».

Если очень глупый персонаж (2–3 ед. интеллекта) использует сейф, то он получит возможность постучать по нему и спросить «Кто там?» (хе-хе).

База рейдеров находится прямо между Broken hills и Vaultcity. Вам надо найти ее и перебить всех бандитов, причем перебить не ради денег и опыта, а для того, чтобы помочь жителям Vaultcity в борьбе со своими конкурентами: Нью-Рено и Новой Калифорнией, которые прямо или косвенно поддерживают рейдеров. Итак, оказавшись в горной местности, зайдите в пещеру, там идите на восток. По пути существует вероятность падения на этаж ниже, во владения скорпионов. В этом случае перебейте их и поднимайтесь по лестнице обратно наверх. Найдя переход непосредственно к убежищу рейдеров, приготовьтесь обезвредить взрывающиеся ловушки, срабатывающие, когда наступают на плиты. Откройте отмычками обе двери и разберитесь с бандой рейдеров. Если вы не достигли десятого уровня или не раздобыли защиту хотя бы в виде железных доспехов, то лучше отступить и вернуться сюда позже. В любом случае выдайте вашим союзникам несколько стимпаков и поставьте им «оборонительное» поведение в бою. Постарайтесь побыстрее уничтожить командиров рейдеров, так как их оружие наносит самый большой урон. Ребята с пистолетами менее опасны, поэтому отложите их на потом. Как только с рейдерами будет покончено, обыщите трупы, а затем направляйтесь в северо-восточный угол пещеры. Там находится большой черный сейф – вам надо открыть его. Как открыть? Отомкните шкаф рядом с сейфом и возьмите собачий ошейник; пройдите в северо-западный угол и отомкните ящик рядом с кроватью, оттуда заберите второй собачий ошейник. Третий собачий ошейник находится в другом ящике, что рядом с кроватью на экран севернее сейфа. Как только все три ошейника окажутся вашими, подойдите к сейфу и попытайтесь открыть его. Выберите первую опцию, которая гласит «Hmmm. Maybe the numbers on this three dog tags can open the safe». Приятный щелчок возвестит, что сейф открыт, а вам подкинут полтысячи очков опытности. Забирайте все полезняшки, не забыв прихватить книжку в синей обложке. Выходите из пещер рейдеров и принимайте сообщение об уничтожении плохих ребят и 2 000 очков опыта.

Вернитесь в Vaultcity и сообщите Линетт о том, что банда рейдеров разгромлена, а затем скажите, что этих недоносков снабжал Mr. Bishop из Нью-Рено. Упомяните про доказательства в виде синей книжки, изъятой из сейфа рейдеров. Когда беседа окончится, вам начислят 2 000 очков опыта и подкинут еще деньжат.

BROCEN HILLS

Полезная информация

Зайдите к доктору и купите у него стимпаков по низким ценам. Поговорите с хозяином караванов в юго-восточном здании области Downtown. Несколько раз почистите коров за 100 монет, и получите специальный перк «Уборщик навоза». В следующей части города живет профессор – специалист по умственному развитию существ. Украдите у него массу ментатов, а потом предложите пройти соревнования с его скорпионом в наблюдательности, ловкости и уме. Наблюдательность у скорпиона невысока, но у нас была еще меньше (всего 5), а вот удача в 10 ед. сильно помогла (+500 очков опыта). По ловкости мой герой также сравнялся со скорпионом (+500 очков опыта), а вот партию в шахматы позорно продул. Помните, профессор говорил о разумном растении? Найдите его на грядке, переложите себе в инвентарь лопату и поговорите

с растением. Согласитесь его выкопать и пересадить в другое место (+1 000 очков опыта) и узнайте, как победить скорпиона в шахматы. Вернитесь к профессору и снова пройдите тест на определение умственного развития – скорпион будет побежден (+500 очков опыта). Он сразу набросится на вас, но вы его убьете одним выстрелом. Уходите от профессора – пускай новых скорпионов создает.

Beat Francis at arm-wrestling

Поговорите в городской таверне сначала с барменом, а затем с мутантом. Франсис предложит устроить состязание по армреслингу – сохраните игру и согласитесь. Если выиграете (+350 очков опыта), то получите Power Fist. Если проиграете, то придется расплачиваться самим собой. В прямом смысле. Вам, наверное, будет интересно узнать, что магический шар говорит: выиграть у Френсиса можно при большой силе и выносливости.

Break Manson and Franc out of prison

На юге от дома Маркуса, шерифа города, живет парочка заговорщиков. Купите у них «психо» и скажите о ненависти к мутантам. Согласитесь освободить двух безвинных парней из-под стражи. Ступайте в тюрьму на юге от Маркуса, там поговорите о незаконности задержания, а затем выбирайте длинные фразы. Если все пройдет удачно, то получите ключ. Откройте им двери, и миссия будет выполнена.

Blow up the mine's air purifier

Вернитесь к заговорщикам и получите задание уничтожить очиститель воздуха в шахте, чтобы раз и навсегда покончить с мутантами. Далее бегите к Маркусу и сообщите о заговорщиках (+2 500 очков опыта). Квест будет считаться выполненным. Впрочем, можете на самом деле взорвать механизм в шахте, который вы чините в ходе одного из квестов (см. далее). Однако очень не советую браться всерьез за это задание, если вы не играете плохим парнем.

Find the missing people for Marcus

Маркус пожалуется на таинственное исчезновение некоторых жителей города. Что делать? Идите в следующую область, там найдите туалет и спуститесь через люк в подземелье. Пройдите в северо-восточный угол, где увидите трупы людей (+500). Обыщите тело женщины – найдете записку. Выйдете из туалета и поговорите с мужиком в доме на северо-востоке (+500 очков опыта). Ступайте к Франсису и поговорите о его делишках (+1 000 очков опыта). После этого скажите Маркусу о найденных телах (получите 500 монет или ружье с оптическим прицелом, если согласились выполнять квест бесплатно).

Divert more electrical power to Eric's home

На севере от туалета, куда вы спустились для поиска пропавших людей, в домике живет одинокий вурдалак. Он просит помочь увеличить количество выделяемой ему энергии. Возвращайтесь в первую область и там поговорите с местным электриком. Немного надавите на него, и он согласится помочь несчастному. В крайнем случае, можно самовольно включить больше энергии в нужный дом, просто использовал навык science на компьютер. Вернитесь к вурдалаку и получите добрый совет, а вместе с ним и Buffout, что полезнее просто доброго совета.

Fix the mine's air purifier

Получите этот квест от мутанта, живущего рядом с входом в шахту. Он предложит починить неисправный механизм очистки воздуха, иначе газ может уничтожить весь город. Конечно же, для починки механизма нужно найти специальные детали. Мутант посоветует сходить к Ренеско в Нью-Рено. Так вы и сделаете... Поговорите с Ренеско и забирайте детальки. Вернитесь к шахте в Брокен Хиллс и оставьте своих союзников. Сами выспитесь и заходите внутрь. Бегите быстро, отстреливаясь от муравьев, на один экран на север, затем сворачивайте на восток и следуйте по туннелю, ведущему на северо-восток. Найдя механизм, используйте на него деталь (+1 500 очков опыта). Теперь воздух не будет медленно убивать вас, а станет безвредным. Вы сможете очистить всю шахту от непрошеных гостей, если хотите, конечно. Вернитесь к мутанту, давшему задание, чтобы получить награду.

NEW CALIFORNIAN REPUBLIC

Полезная информация

Этот город возник на месте поселения Shady Sands и управляется Танди, которую ваш предок вырвал из лап рейдеров в первой части. Самая первая область довольно интересна: тут живут работорговцы, тут же находится отличный магазин оружия. У охранников торговца можно своровать два Bozar – очень мощных пулемета, тратящих патроны с безумной скоростью. Можете продать один тому же торговцу за приличную сумму и прикупить нужных боеприпасов. Кстати, чтобы покупать вещи, лучше не разговаривать с торговцем, а полазить по книжным полкам, а тот сам предложит все содержимое любой из трех полок. В этой области найдите свалку и отдыхающего механика в коричневом плаще. Закажите ему установить деталь на вашу машину за 1 000 монет (теперь скорость машины станет раза в полтора выше) и дайте ему несколько звонких монет за пересказанные слухи.

Stop brahmin raids

Перейдите в центральную часть города и поговорите с шерифом, он находится на улице. Узнайте о работе и особо поинтересуйтесь работой для Вестина. Идите на запад к силовому полю, поговорите с охранником и скажите, что вас послал шериф для работы. Теперь загляните в маленький домик на юге, дайте мужику выпить чего-нибудь и узнайте о карте к Vault 13 и о подлом докторе. Если хотите, вернитесь в центральную часть города и побеседуйте с доктором (здание Hospital). Он предложит купить карту за 10 000 монет... Однако это не требуется, лучше найти убежище 13 самому.

На ранчо Вестина поговорите с охранником около входной двери (не около силового поля) и также сообщите, что вас послал шериф. Зайдите в дом и договоритесь охранять стадо. Снова поболтайте с охранником входной двери и отдыхайте, наблюдая за ночной стражей двухголовых буренок. Как только подивитесь на разговаривающего Когтя Смерти, уходите с пастбища и бегите к Вестину. Сообщите ему длинную фразу о том, что нужен один человек, чтобы смотреть за коровами (+1 000 очков опыта).

В центральной области города найдите дом, куда трудно войти из-за дерева, прикрывающего листьями входную дверь. Сохраните игру и пообщайтесь с поклонником культа Хабологов. Согласитесь на проведение операции и смотрите вашу характеристику. Если удача меньше, чем была до операции, то загрузитесь и снова попытайтесь – как только все пройдет гладко, то показатель удачи увеличится (навсегда!) на 2. На юге отсюда находится бар; купите в нем буза и пива для Лидии в Vaultcity, если еще не нашли 10 бутылок и того, и другого.

Get the map from the NCR Rangers, for Vortis the slaver

Этот квест вам дадут работорговцы на вопрос о подходящей работенке. Идите в центральную часть города, там найдите рейнджеров в доме с супермутантом и с покореженными машинами. Поройтесь в столе в соседней с супермутантом комнате. Несите найденную карту работорговцам и получайте от них полтысячи монет.

Free the slaves in the slave pen, for the Rangers

Поговорите с рейнджерами и выразите свою ненависть к работорговцам. Согласитесь выполнить их задание и отправляйтесь громить штаб-квартиру слейверов. Атакуйте первым и старайтесь выманить противников к дверному проходу, а там расстрелять их поодиночке. Очень может пригодиться и украденный Bozar, при условии, что навык обращения с тяжелым оружием достаточно велик. Как только всех уложите, бегите к клеткам с рабами и воздействуйте на терминалы. Вполне вероятно, что каждый терминал потребует несколько попыток, поэтому будьте настойчивы и/или немного поднимите навык science. Как только все рабы будут освобождены, вернитесь к рейнджерам, чтобы вступить в их стройные ряды (+3 000 очков опыта).

Retrieve Parts/Gain Access to Vault 15

Задание это вам даст Танди, лидер Новокалифорнийской республики. Согласившись выполнять его, выходите из города и чуть пройдите на восток, где и расположился Vault 15.

«Take care of Officer Jack» for Mira

На севере от штаб-квартиры рейнджеров стоит девушка с роботом и просит о помощи. По ее словам, какой-то псих обвязался взрывчаткой и вот-вот взорвется. Если хотите решить проблему кардинально, то просто убейте психа и заберите его вещички. Другой вариант – позволить ему взорваться, а затем починить покореженное оборудование (поговорите с девушкой, чтобы получить книги). Третий вариант – своровать у психа наркотик «психо» (это не обязательно, но очень нужно для дальнейших приключений) и уговорить его не буянить. Разговор предстоит тяжелый, поэтому приведем его полностью:

– Don't do this....
– Nothing....
– Who wants to kill you?
– So let the law deal...
– So blowing up the powerplant...
– Look, think this through
– Yes, Jack. It's true.
– Now's your chance....

Если ваша харизма недостаточно высока или не развит показатель Speech, то вполне возможно, что разговор не получится – легкой жизни никто не обещал. Однако если ваш дипломат договорится с психом, то получите 6 000 очков опыта! Плюс книжки от девушки.

Complete brahmin drive

В центральной части города поговорите с коротышкой в северо-западном углу. Спросите его о работе и согласитесь сопровождать стадо коров. Пройдите на юг к силовому полю и поспите до следующего дня. Поговорите с коренастым мужиком и отправляйтесь в путь. Как только дойдете до Реддинга, торговец отсчитает ваши 2 000 монет и еще вдобавок 1 000 таких же желтых кругляшек, если ни одна корова в пути не погибла.

Kill Hubologist in NCR for Merk

Спросите о работе продавца спиртного в Rawhide Saloon – в баре, находящемся на юге от штаб-квартиры работорговцев. Вернитесь сюда ночью и в маленькой комнате рядом с баром поговорите с мафиози Мерком. Он предложит испытать ваши силы, прежде чем давать вам работу. Нужно ликвидировать проповедника Хабологии. Найдите этого мужика в доме с зеленью у входа и используйте на него три суперстимпака. Этого хватит, чтобы он умер через несколько минут (+2 000 очков опыта).

Retrive papers from Dr Henry

Вернитесь ночью к Мерку и спросите о следующей работе. Мафиози предложит изъять у доктора Генри какие-то бумаги за вознаграждение в 1 000 монет. Зайдите к доктору (тому, что с кибернетической собакой) и возьмите из шкафчика в его доме необходимые бумаги по производству кибернетических псин.

Eliminate Mr. Bishop

Как только мистер Бишоп в Нью-Рено подкинет вам задание организовать несчастный случай с Вестином в NCR, бегите к самому Вестину и поговорите с ним. Он предложит вам отказаться от заказа и хлопнуть самого Бишопа. Идите обратно в Нью-Рено и перестреляйте и Бишопа, и его охранников. Вернитесь к Вестину за наградой в виде 750 или 1 125 монет.

VAULT 15

Rescue Chrissy

Как только попадете в Vault 15, поговорите с тетей в центре поселения. Она пожалуется на исчезновение своей дочери Крисси и предложит вам помочь ей. Бегите на восток, убеди-

те девушку отойти от зоны перехода и в новой области поговорите с рейдером. Скажите ему, что один из вас может погибнуть (если желаете сыграть роль дипломата), и он отдаст ключ и перестанет наезжать. Откройте дверь к связанной Крисси и освободите ее. На обратном пути украдите у охранницы снайперское ружье и патроны. Другой вариант – всех перебить, все забрать и снять ключик с трупа рейдера.

Вернитесь к тете и поговорите с ней. Квест будет выполнен (+2 500 очков опыта), а у вас появится возможность плотно пообщаться с местным лидером, что живет в северо-восточном здании.

Kill Darion

Лидер поселения после продолжительной беседы попросит расправиться с Дарионом, вожаком рейдеров, и подарит красную карточку доступа. Используйте ее на двери рядом с домом, где держали Крисси, и заходите внутрь. Ни с кем не разговаривая, пройдите ко второму лифту и поднимитесь на третий этаж. В юго-западном углу залезьте в компьютер и скачайте оттуда информацию о расположении Vault 13. Поройтесь в ящиках, чтобы достать оттуда суперстимпак, части от компьютера и «Узи» с боеприпасами. Зайдите в комнату с вожаком бандитов и включите режим Sneak. Прокрадитесь по стеночке мимо Дариона и подберитесь к терминалу. Скачайте из него сведения о шпионе. В принципе, уже сейчас можно тихо и незаметно уйти, но квест по убиению Дариона останется невыполненным. Поэтому украдите у людей в зеленой броне патроны к штурмовой винтовке и их стимпаки. После этого подойдите к Дариону, и тот заговорит с вами. Выберите опцию Barter и купите у него стимпак, наркотик и топливо для огнемета – потом вернете деньги, сняв их с трупа; а так стимпак и Buffout приятель съесть уже не сможет. Начинайте драку и убейте их всех. Можно съесть один «психо», так как ребята довольны крутые.

Есть и другой вариант боя. Проведите и оставьте своих напарников в юго-восточном углу комнаты Дариона и встаньте в дверном проходе. Оттуда произведите выстрел по бандитам и выманите их к проходу. Если сработает баг, то двое с кастетами и собака побегут за вами, а остальные помчатся в противоположную сторону, упрутся в стену и будут стоять на месте, ничего не делая. Как только убьете нападавших, подойдите и поодиночке забейте пассивных «наблюдателей». Как только Дарион умрет, получите 6 000 очков опыта.

Спускайтесь на лифте на первый этаж. Разберитесь с бандитами и забирайте их ментаты (наконец-то!) и патроны.

Complete deal with NCR
Give spy holodisk to authority in NCR

Поговорите с лидером поселения в Vault 15 и возвращайтесь в NCR. Поговорите с Танди, а затем с ее помощником в соседней комнате – за выполнение обоих квестов (компьютерные части из ящика в Vault 15 и сведения о шпионе) получите 4 000 и 5 000 очков опыта.

VAULT 13

Как только узнаете расположение Vault 13, идите туда за GECK. Пройдите по пещерам к двери убежища. Откройте с помощью терминала дверь и переходите внутрь Vault 13 (2 000 очков опыта). Поговорите с лидером Когтей Смерти, пообещайте починить компьютер. Поднимитесь на третий этаж, найдите суперкомпьютер и пошарьте в его терминале. Снова включите терминал, и если у вас в рюкзаке уже лежит голосовой модуль, то вы почините компьютер. Голосовой модуль можно либо найти на втором этаже убежища в Vaultcity, либо купить у торговца оружием в Нью-Рено.

Поговорите с лидером Когтей Смерти снова (5 000 очков опыта) и получите у него GECK (4 000 очков опыта). GECK можно и украсть из кладовки на третьем этаже – в любом случае загляните туда, чтобы найти в ящиках боевую броню и деталь NavCom. Поговорите с закутанным в плащ Когтем Смерти Горисом (Goris) и порасспросите его. Выйдите из беседы и снова заговорите с Горисом, чтобы предложить ему стать членом вашего отряда.

В Vault 13 есть человек, запертый в отдельной комнате в углу одного из уровней. Если вы поговорите с ним, то узнаете, что именно он и испортил чип распознавания речи местного компьютера, т. к. считает Когтей Смерти мерзкими тварями и угрозой для существования человечества. Он попросит вас ему помочь сбежать. Если согласитесь, то вам придется драться против всех Когтей Смерти, но вот зачем вам это нужно? Откажитесь от его предложения, и он нападет на вас. Убейте этого человека и снова поговорите с вождем Когтей Смерти.

Как только выйдете из убежища, увидите четвертый сон шамана деревни с призывом срочно нести GECK. Можете не торопится в Арройо, так как все равно время, потраченное на дорогу, никак не влияет на дальнейшие события.

REDDING

Небольшой шахтерский городок, где добывают много золота. Благодаря этому металлу Реддинг стал лакомым кусочком для соседних правителей: из Нью-Рено, NCR и Vaultcity. Тут же живет доктор, который всего за 100 монет полностью восстановит ваше здоровье. У него же можно прикупить ментатов – настоятельно советую.

К слову, в ящиках в комнате шерифа лежит двуствольное ружье, которое очень пригодится персонажу, отправившемуся в Реддинг сразу после Дена.

Find the excavator chip

Поговорите с хозяином одной из шахт – или Kakoweef, или Morningstar. Вам дадут задание найти специальный чип для горнодобывающей машины. Спускайтесь любым способом (через разрытую могилу, лифт, колодец) в подземелья Реддинга и устройте геноцид крысам и нескольким Вонаминго. Очистив первый уровень шахты от тварей, спускайтесь на второй и там довершайте начатое. В конце концов прикончите королеву Вонаминго и побейте все яйца. В центре второго этажа находится огромный механизм. Поройтесь в нем, чтобы найти нужный чип. Еще раз осмотрите шахты, пока не перебьете всех Вонаминго. Об окончательной очистке шахты узнаете по текстовому сообщению (+3 500 очков опыта). Теперь выбирайтесь на поверхность и говорите с мэром Реддинга, что находится в казино. Купите у него права на шахту за 1 000 монет, и тут же продайте их за 2 500 (+1 000 очков опыта). А экскаваторный чип надо отдать любому из двух хозяев шахт, только учтите, что Morningstar поддерживается наркобаронами из Нью-Рено, а вот Kakoweef уважает ребят из NCR. Решать, кому отдать чип – дело ваше. В общем, мы выбрали Kakoweef (надо же хорошего героя сыграть) и получили тысчонку наличными и 2 500 очков опыта.

Pay the debt

Поговорите с шерифом, и, если вы уже стали рейнджером или достаточно сильно развили своего героя, он предложит вам первое задание. Нужно решить проблему с женщиной, не платящей мэру за жилье. Сама квартирантка живет в доме на западе от шерифа и действительно не собирается платить. Поговорите с мэром в казино и выплатите ему долг женщины из своего кармана.

Break up the bar brawl

Второе задание – разнять драку между шахтерами. Она происходит на северо-западе от шерифа, в баре Маламут. Пригрозите ребятам, что если они не успокоятся, вы начнете практиковаться в стрельбе по движущимся целям. Отведите одну из сторон (Kakoweef или Morningstar) в тюрьму. Получайте от шерифа деньжата и 1 500 очков опыта. Кстати, можно всех и перестрелять, только нужно ли?

Find out who cut the whore

Третий квест от шерифа отдаленно напоминает работу детектива. Необходимо выяснить, кто обидел девушку, и наказать негодяя. Идите в бар Маламут и побеседуйте с барменшей об инциденте. Теперь ступайте в офис Morningstar и там побеседуйте с одним из двух шахтеров в общежитии. Парень признает вину, но начнет угрожать и оправдываться. Заявите, что вы

шериф, а его доводы учтут на суде (+1 250). Преступник окажется в тюрьме, а задание будет выполнено. Между тем, если парень уж сильно вам не понравится, можно просто убить его, и никто вам даже слова не скажет.

Kill Frog Morton

Последнее задание шерифа – пристрелить Фрога Мортона, главаря местной банды. Идите в зону перехода на востоке. Разберитесь с крысами и несколькими бандитами. Загляните в здание на северо-западе, где засел сам Мортон и его охрана. Перебейте их всех и собирайте обильный урожай дробовиков и патронов к ним. Обратите внимание на оружие главаря – его можно дорого продать. Как только завершится бой, вам сообщат об уничтожении банды Фрога Мортона (+3 000 очков опыта). Вернитесь к шерифу и получите 1 000 монет и медаль шерифа в качестве прощального подарка за службу. Между прочим, шериф предупредит, что у Фрога есть три брата, которые попытаются отомстить. Он прав, действительно появится новый вид случайных стычек с бандами, во главе которых будет стоять один из братьев Мортонов.

NEW RENO

Очень приятный город для тех, кто играет плохим парнем, так как есть возможность существенно понизить вашу карму. И еще более приятный город для хороших парней, потому что Нью-Рено предлагает множество квестов и множество оружия и полезных наркотиков (Mentats и Buffout), которые в другом городе достать не так легко. Сам по себе Нью-Рено контролируется четырьмя мафиозными семьями: Wright, Mordino, Salvatore, Mr. Bishop. Если вы выполните все квесты для одной из семей, то вполне вероятно, что станете ее членом. Чтобы было между *кем* и *чем* выбирать, скажу, что Wright промышляют производством спиртного, семья Мордино ответственна за изготовление потоков Джета, Салватор участвует в закулисных сделках с Анклавом, а Бишоп известен террористическими действиями в Vaultcity (его, кстати, можно понять – чем он хуже Мордино, который закупает множество наркотических химикатов в том же «законопослушном» Vaultcity?). Нью-Рено также знаменит своими боксерскими турнирами. Поучаствовать в них сможете и вы, однако для этого спуститесь в подвал казино Shark Club и достаньте перчатки с железными пластинами внутри. Эти перчатки в два раза мощнее, чем обычные, а значит, у вас вдвое больше шансов победить в боксе. Идите в клуб Jungle, что в области 2nd Street, и вызовитесь провести бой. После первой победы получите титул Prizefighter, что пригодится для более успешных разговоров с жителями Нью-Рено и даст вам очки (500, 750, 1 000, 2 500 очков опыта за четырех противников). Тактика боя: не обязательно быть сильным или очень натренированным в рукопашном бою, а нужно знать несколько хитростей. Первая: бейте прицельным ударом по ногам, чтобы искалечить противника (он сможет сделать только два шага за ход); а потом атакуйте его наскоками – ударили пару раз, отошли на два шага. Вторая хитрость: если прицельный удар в голову заставит противника потерять сознание, значит, вы автоматически выигрываете. Третья хитрость: наркотики перед боем не принимайте, так как они в ходе боя работать не будут.

Deliver ten Cat's Paw magazines to Miss Kitty

В первой же области (Virgin street) можно посетить дом с «ночными бабочками» Cat's Paw. Поговорите с хозяйкой и упомяните про найденные вами журналы. Девушка заинтересуется и предложит купить их, если вы соберете коллекцию из 10 штук. Много за них не получите, всего полтысячи монет, но если поторгуетесь, то доведете цену до 750 монет.

Recover your stolen car

Если вы приедете в Нью-Рено на машине, то скоро ее у вас угонят. Не бойтесь, это не баг, а фича. Поговорите с Джулесом, мужиком в красной рубашке около стоянки. Надавите на него, и он покажет вам путь к угонщикам. Зайдите в гараж и решите проблему с бандитами.

В принципе, машину можно мирно выкупить, но бандиты так слабы и малочисленны, что их легко можно перебить. Как только с ребятами будет покончено, садитесь в машину и приезжайте обратно на стоянку. Хотя, если мирно договориться, то вам заправят машину и немного ее улучшат...

КВЕСТЫ ДЛЯ МАФИОЗНЫХ СЕМЕЙ

Небольшое примечание: каждый босс любит уважительное отношение, не терпит угроз и ненавидит людей из других семей. Выполнив несколько квестов для семьи, можно вступить в эту семью. При этом другие семьи на вас ополчатся: станут атаковать, как только увидят вас рядом, а уж квесты их станут герою недоступны. Отказаться от предложения вступить в семью почти невозможно, так как вас тут же атакуют все ее члены. Поэтому делаем так: выполняем все квесты для конкретной мафиозной семьи, но про самый последний квест боссу ничего не говорим (а значит, он не может сообщить о предложении вступить в его мафию). Переходим к другой семье и поступаем так же...

МОРДИНО

Его офис расположен в первом районе города (Virgin street) в казино Десперадо, на втором этаже.

Deliver Big Jesus's package to Ramirez at the Stables

Задание простое – доставить чемоданчик-дипломат Рамиресу в конюшнях (Stables). Вежливо поговорите с ним, особо не выступайте и всучите ему дипломат (+500 очков опыта). Есть возможность перед тем, как отдавать дипломат, покопаться в нем и найти массу наркоты – Джета. В этом случае Рамирес, конечно же, обидится, поэтому настоятельно не советую так нечестно поступать. Вернитесь к работодателю за деньгами и новой работой. Кстати, в конюшнях можно поговорить с ведущим ученым и выпросить у него временный пропуск (можно и украсть, что легче). Спуститесь в подвал, пообщайтесь с охранниками двери к парню Myron (Майрону) и заявите о пропуске. Начните беседу с Майроном, в ходе которой вы можете убедить его в возможности противоядия к Джету (+2 000 очков опыта) и получить наказ найти endorphin blockers. Обязательно спросите о семье Мордино и о том, насколько Майрон счастлив. Парню не хватает уважения со стороны мафиози, поэтому сыграйте на его больных чувствах, заявив, что если он уйдет от них к вам, Мордино наконец поймет, как он был им нужен (+750 очков опыта).

Collect tribute from the Corsican Brothers

Нужно собрать дань с владельцев порностудии. Найдете их в области 2nd Street и просто поговорите с ними о выплатах. Заберите деньги и вернитесь к боссу (+500 очков опыта).

Assassinate Boss Salvatore for Big Jesus Mordino

Убейте Салватора. Можно старым дедовским способом путем выстрела в упор и последующей дракой с охраной. Можно подложить парочку динамитных шашек с часовым механизмом. Однако, самый оригинальный и «приятный» для плохих парней способ – просто-напросто украсть у Салватора Oxygen tank. Босс просто задохнется через пару минут (+500 очков опыта), а вы уйдете как ни в чем не бывало. Если же вы решите начать драку, то обыщите тела охранников. На одном обнаружатся очки, которые повышают показатель харизмы на 1 (если находится в одной из рук героя, а не в инвентаре!).

БИШОП

Живет на третьем этаже казино Shark Club в области 2nd Street. Попасть к Бишопу легче всего, если отнести ему чемоданчик от шпиона в Vaultcity. Очень важно! На втором этаже казино поройтесь в бильярдном столе, что рядом с лестницей на третий этаж, – получите магический шар. Используйте его много раз, чтобы получить массу приколов и подсказок. К

примеру, можно узнать, что игра Descent to Undermountain есть полный отстой, или что в туалете на первом этаже казино Desperado надо поискать (там действительно есть три гранаты). Таких подсказок уйма: начиная от паролей и заканчивая советами, как победить супермутанта в Broken Hills. На втором этаже казино поговорите с девушкой и согласитесь на ее заманчивые предложения (соглашайтесь, только если найдете и уже принесете Бишопу дипломат!). Откройте сейф комнаты и заберите оттуда добро. Пошарьте с помощью навыка взлома в следующем сейфе в комнате на севере, и вы вызовете взрыв ловушки. Включите навык Sneak и встаньте в угол комнаты. Секунд через десять прибежит охранник, постоит чуть-чуть и умчится обратно. А вы открывайте сейф и забирайте оттуда запись и карту рейдеров.

Assassinate Westin in NCR without making it look like a murder

Заданьице непростое – убить Вестина, но так, чтобы это не походило на убийство. Что же, возможно несколько вариантов. Первый вариант – использовать на Вестина штук 7–8 суперстимпаков (у него 40 жизней). Вторая возможность – отравить его шприцем с ядом, взятым у доктора в центре NCR. Рекомендую шприц, чтобы «случайная смерть» Вестина выглядела достовернее. Вернитесь в Нью-Рено и доложите боссу об успехах (+2 000 очков опыта). Получите обещанные деньги и новое задание.

Murder Carlson in NCR

Теперь мистер Бишоп желает смерти вице-президента Карлсона в NCR. Причем не обязательно «случайной» смерти, вам разрешили порезвиться и пострелять. Идите в NCR, посетите Танди и у ее помощника свистните карту доступа. Используйте ее на охранника у силового поля в этой же области и заходите в дом вице-президента. С помощью навыка воровства подложите ему в карман пару динамитных шашек и убегайте. Когда обе взорвутся, Карлсон уже не сможет мешать Бишопу. Заявите об удачном выполнении миссии самому мистеру Бишопу (+2 500 очков опыта), и вас примут в его семью.

САЛВАТОР

Находится на втором этаже Salvadore's bar, на западе от казино Shark Club. Очень вежливо с ним поговорите, если хватит харизмы, конечно же.

Track down Pretty Boy Lloyd, recover the stolen money, and make an... example of him

Разыскиваемый парень обретается в подвале казино Despersdo, штабе семьи Мордино. Оставьте своих союзников около входа в подвал, так как в версии без патча возможно зависание компьютера. Спуститесь вниз, взломайте дверь к нему и поговорите с Ллойдом. Пообещайте не убивать его, если он даст вам половину золота. Следуйте за ним и прикажите копать могилу. Предусмотрительно пропустите человека вперед, а затем спуститесь в могилу сами. Тут начнется драка, но не долгая, так как у Ллойда всего два патрона к дробовику, а больше ничего из оружия нет. Заберите из ящика 1 000 монет и возвращайтесь в Нью-Рено. Забирайте своих друзей и говорите с мистером Салватором (+500 очков опыта). Честно скажите, что нашли деньги и всего 1 000 монет – вам вернут половину.

Go visit Renesco the Rocketman and collect Mr. Salvatore's tribute of $1 000.

Следующее задание мистера Салватора – выбить из торговца наркотиками Ренеско «налог на прибыль» в 1 000 монет. От бара Салватора идите в западную зону перехода. Там найдите ученого-химика. Несколько раз скажите о том, что вы представитель Салватора, а затем предложите внести его долю из своих средств взамен некоторой скидки при покупке товаров Ренеско. Возьмите все наркотики и стимпаки, а также все, что сможете взять, и отдайте взамен одну монетку. Вернитесь к Салватору, он вас похвалит и вернет 250 монет.

Help guard a secret transaction taking place in the desert

Следующее задание от мистера Салватора – помочь в охране важной торговой операции. Оставьте друзей и согласитесь следовать за телохранителем Салватора. Стойте на месте и слушайте разговор с солдатами Анклава. Как только часть народа побежит, бегите отсюда

вместе с ней. Доложите обстановку Салватору (+1 000 очков опыта), и сможете стать членом его семьи (+1 000 очков опыта).

РАЙТ

Из района второй улицы пройдите в зону перехода на востоке. Там находится резиденция спиртопроизводителя. Самая мирная и бедная семья, но самая «хорошая» по сравнению с другими.

Find out who was responsible for Richard Wright's overdose

Сначала поговорите с мужиком в северном здании насчет работы. Ступайте в дом на юге и скажите Кейту (Keith), что вас послал тот мужик к мистеру Райту. Откройте дверь и поговорите с боссом. Особо не выступайте, а возьмите квест по поиску виновника гибели его сына. Поговорите с Кейтом снова и расспросите о Ричарде, уточните информацию о комнате паренька, а затем идите туда. Комната Ричарда находится на юге от комнаты миссис Райт, что рядом с кухней. Обыщите ящик около двери – найдете пустую упаковку из-под Джета (+500 очков опыта). С этой уликой идите в район 2nd Street, где поговорите с наркоторговцем Jagged Jimmy J. (парень в красной рубашке посреди улицы). Спросите его о «безопасности» наркотиков, потом упомяните пустую упаковку Джета. Наркоторговец почувствует запах скорпионьего яда (+500 очков опыта) и посоветует навестить Ренеско. Ступайте к Ренеско и скажите про яд в упаковке Джета. Ренеско замешкается, а вы надавите на него, чтобы узнать, что ему приказал отравить наркотик сам мистер Салватор (+1 000 очков опыта). Идите к мистеру Райту и говорите с ним: первая фраза – «Ричард был отравлен», вторая – «В его наркотик был добавлен яд скорпиона», третья фраза – «Говорят, что за этим стоит Салватор (не упомяните во фразе Ренеско, иначе Райт обвинит его!)». Загадка смерти Ричарда разгадана (+2 000 очков опыта)! Райт ничего с мистером Салватором поделать не может, так как кишка тонка, но предложит вам новую работенку.

Bust up Wright's still beneath the train station

Если у вас достаточно велики показатели интеллекта и харизмы, то поговорите с миссис Райт и расскажите о продаже ее мужем огромного количества спиртных напитков. Она не поверит и попросит прийти к церкви (в области Commercial Row), что на севере от Ренеско, и поговорить с ней. Найдите церковь, поспите до утра следующего дня и подождите секунд десять, пока не придет миссис Райт. Она расскажет о спрятанном под землей самогонном аппарате и попросит уничтожить его. Бегите к Райтам, в восточную часть города, и спуститесь вниз по лестнице в северном здании. Поставьте навык Sneak и используйте лом на спиртовом баке (+500 очков опыта). Прокрадывайтесь к лестнице и возвращайтесь к церкви. Скажите о выполненном задании и заявите, что немного денег вам не помешало бы. Получите немного денег и уникальное оружие – биту, которая бьет в среднем по 20 единиц плюс требует всего трех пунктов времени на удар (а продать можно примерно за 2 500 монет).

Find a way into the Sierra Army Base

Мистер Райт попросит проникнуть на армейскую базу и вернуться обратно. Выходите из города и перейдите в новую локацию.

SIERRA ARMY BASE

Перво-наперво оставьте своих друзей вне досягаемости пушек, а сами примените «психо» (один раз, если уже есть боевая броня, два – если нет, а вот с силовой защитой про наркотик можно и забыть). Подкрадывайтесь к пушкам как можно ближе, переходите в боевой режим и прицельно стреляйте по «глазам» пушек. Если удастся разбить сенсорную линзу, то пушка перестанет стрелять и будет ждать, пока вы ее уничтожите. Как только все пушки замолчат, взломайте дверь в маленький бункер на юге от базы и заберите снаряд к артиллерийскому орудию. Посмотрите на снаряд и обратите внимание на дату его изготовления – очередная

шутка разработчиков. Само орудие находится в здании на востоке, так что вставьте (используйте на пушке) снаряд и щёлкните мышкой на это орудие. В результате запертая дверь, что ведет внутрь базы, будет разрушена. Перед тем как заглянуть внутрь, желательно спуститься вниз по лестнице рядом с генераторами и нажать там рубильник. Тем самым вы отключите половину энергетических мощностей базы, а значит, непроходимые силовые поля станут проходимыми, хотя и будут наносить вам урон. Внутри базы посмотрите в столе около входа и гляньте на документ. Подойдите к компьютеру перед силовым полем и выберите в качестве пароля Tchaikovsky. Осмотрите ящики на первом этаже базы: наверху найдете патроны и силовую броню, в юго-восточном углу обнаружатся два ящика с чипом интеллекта и человеческим глазом. Используйте глаз на устройство рядом с лифтом (retina scanner) и поднимайтесь на третий этаж. Кстати, глаз можно и не использовать, благо при высоком навыке взлома вполне можно отомкнуть дверь на западе от лифта, что ведет к лестнице. Бегите на восток, а потом на север. Обыщите ящик в маленькой комнате на западе от суперкомпьютера – найдете ну очень интересную информацию о начале Третьей мировой войны и некой нефтяной вышке компании «Посейдон»... В сейфе найдете второй глаз. Теперь пообщайтесь через терминал суперкомпьютера с электронным мозгом. Согласитесь помочь бедняжке и используйте глаз на второй retina scanner, чтобы открыть лифт, ведущий на четвертый этаж. Идите к северо-восточной комнате и по пути загляните в маленькие комнатушки, чтобы найти несколько Buffout, «психо», ментатов и стимпаков. Подойдите к компьютеру рядом с помещением, забитым зелеными бочками. Проверьте ваш навык science. Надо, чтобы он был не меньше 130 %. Если меньше, то используйте перк Tag! (с ним связан интересный баг – если вы выберете в качестве навыка для него именно science, то этот навык резко возрастет!). Выберите опцию Retrieve, а далее Brain. Достаньте кибернетический мозг и возвращайтесь на третий этаж к суперкомпьютеру. Пройдите на северо-восток и используйте на робота Robobrain добытый мозг, потом Биогель, что валяется рядом, и мотиватор, который добывается при убийстве любого робота такого же типа. Используйте компьютер рядом с роботом и дайте команду оживить его. Все! Вы получили нового, очень ценного союзника. Уходите из базы.

San Francisco

Сан-Франциско – город в стиле диско... Вы сразу попадаете в китайский квартал города, где постоянно туда-сюда ходят сенсеи и проживают мастера кун-фу. Отсюда можно либо попасть в область доков (зона перехода в северо-западном углу), а оттуда и в танкер, либо найти базу Хабологов (зона перехода на севере). Храм Ши находится на востоке от основной части города. Из Сан-Франциско вам нужно добраться до нефтяной вышки для финальной разборки с Анклавом. Сделать это можно либо заручившись поддержкой «плохих» Хабологов (и улететь на их шаттле), либо помогая обитателям танкера, чтобы привести его в полную готовность. Однако советую использовать танкер – это легче.

Get the vertibird plans for the Brotherhood of Steel

Обстоятельно поговорите с охранником местного отделения Братства Стали (юго-западный угол центральной части города). Вас попросят добыть чертежи вертолета, что хранятся в Наварро. Оставьте всех союзников в Сан-Франциско и обеспокойтесь поиском силовой брони. Ее можно купить в магазине чуть восточнее Братства Стали за сорок с лишним тысяч. Такие деньги скопить очень непросто, поэтому лучше потренироваться в воровстве. К примеру, магазинчик оружия в противоположном конце области охраняют три стражника с крутыми пушками. Украв их, уже получите примерно 15 тысяч в твердой валюте. Добавьте свои наличные и свою же боевую броню – хозяин магазина улучшит вашу силовую броню, причем не за так, а за 10 000 монет. Впрочем, вы можете пригрозить ему смертью, и он так испугается, что сделает все бесплатно.

ПУТЬ К НЕФТЯНОЙ ВЫШКЕ: ШАТТЛ

The Hubologists need plans for a vertibird from Navarro

Поговорите с мужиком в белом халате, что рядом с шаттлом. Ему нужны чертежи вертолета. Как только их добудете и покажете охраннику Братства Стали, несите работодателю (+5 000 очков опыта).

The Hubologists need fuel for their spaceship

Хабологам нужно топливо для их шаттла. Делается это просто – заходите в храм Ши, там находите компьютерный терминал, взламываете его и выбираете опцию Fuel and Derivatives, а потом – «Доставить нефть Хабологам». Доложите о выполнении задачи человеку (+5 000 очков опыта), и он скажет, что шаттл готов к полету. Самое смешное, что направить топливо можно и Хабологам, и танкеру! Получите 11 000 очков опыта (6 000 + 5 000 соответственно).

Kill Badger so the tanker vagrants will embrace the Hub

Спуститесь по лестнице около шаттла вниз, а там поговорите со стоящим около лестницы человеком в сером плаще о вашем присоединении к секте. Тот предложит послушать выступление знаменитостей из Нью-Рено, и силовые поля тут же исчезнут. Найдите этот зал в центре базы и пообщайтесь со знаменитостью после лекции; далее вернитесь к человеку в сером плаще и согласитесь выполнить грязную работенку. Найдите танкер, загляните внутрь и поговорите с компьютерщиком на основном этаже. Он и есть Бэджер (Badger), которого вам заказали. Подойдите к лестнице за ним, выстрелите чем-нибудь помощнее и тут же спуститесь в трюм. Повторите этот ход несколько раз, чтобы убить Бэджера, но не настроить против себя обитателей танкера. Доложите о выполненном заказе работодателю на базе Хабологов (+3 000 очков опыта), и получите второе задание.

Kill the Shi Emperor

Очень сложное задание, так что, если ваш персонаж еще не достиг двадцатого уровня и не щеголяет в силовой броне, вам придется довольно туго. Идите в храм Ши, отключите с помощью навыка repair силовое поле и взломайте пароль суперкомпьютера. Почитайте информацию, а потом отформатируйте диск (+7 000 очков опыта). Скорее всего, вы подвергнетесь атаке со стороны охранников. Примите «психо» и выбирайтесь с боями из храма к базе Хабологов. Сообщите о выполненном задании (+5 000 очков опыта).

ПУТЬ К НЕФТЯНОЙ ВЫШКЕ: ТАНКЕР

Find Badger's girlfriend in the hold below the ship

Спуститесь в трюм танкера и там уложите всех тварей. Постарайтесь выманивать их поодиночке или найти дверной проход, чтобы драться только с одним противником. Кстати, замечено, что на монстров Floaters пульсовое ружье практически не действует... В северо-восточном углу вас ждет девушка, которой вы поможете выбраться из трюма, как только бой закончится. Поговорите с компьютерщиком Бэджером о спасении его девушки (+5 000 очков опыта).

The navigation computer needs the NavComp part to work

Спуститесь в трюм и найдите устройство перед запертой дверью, говорящее «Use Tanker FOB here...» Используйте FOB на это устройство (+2 000 очков опыта), а потом поднимайтесь наверх. Примените NavCom parts, то есть детали, найденные в Vault 13, на компьютер с двумя горящими мониторчиками, чтобы навигационная система танкера пришла в порядок (+2 000 очков опыта).

The tanker needs fuel

Поднимитесь на основной этаж танкера и найдите лестницу наверх в юго-восточном углу. Поговорите с капитаном, а потом покопайтесь в компьютере. Вы узнаете, что танкеру нужно топливо. Что же, идите к Бэджеру и спросите его о топливе. Предложите ему взломать сеть Ши и подождите денек перед следующим с ним разговором (+5 000 очков опыта). Все! Танкер готов к отплытию. Вернитесь к капитану и влезьте в компьютер. Прикажите программе отплывать и наслаждайтесь мультиком. За прибытие отвалят 15 000 очков опыта.

Kill the AHS-9

Квест очень простой. Просто убить лидера Хабологов и вернуться к советнику императора Ши.

The Dragon wants you to take out Lo Pan – hand to hand Lo Pan wants you to take out the Dragon – hand to hand, if possible

В двух больших зданиях в центре живут мастера кун-фу Лу-Пан и Дракон. Подручные первого носят красные одежды, а второго охраняют ребята в синем. Дракон – парень для «хороших» героев, а вот Ло-Пан предназначен для играющих «плохишом». Рассмотрим Дракона. Поговорите с полуобнаженным мужиком в тренажерном зале – это и есть Дракон. Попросите его потренировать вас, затем поспите денек и повторите процедуру тренировок, пока мастер не скажет, что обучил вас всему, что умел сам. После серии тренировок снова поговорите с Драконом и согласитесь сразиться с его врагом Ло-Паном в открытом бою. Идите к Ло-Пану в соседнее здание на западе и предложите ему драться до смерти. В противном случае вам предложат вначале победить его учеников: четырех бойцов в четырех одиночных стычках, а затем еще пару в пятой, финальной. А так вы будете драться только с одним в лице Ло-Панга. Кстати, лучший на мой взгляд удар – Power kick. Постарайтесь попасть им в глаза Ло-Пангу прицельным ударом. Если удастся выбить ему глаз, то несколько ходов можно будет безнаказанно шпынять противника, причем с максимальным шансом на попадание. Как только здоровье оппонента упадет до минимума, он достанет пистолет и начнет отстреливаться. Не давайте ему так поступать, постоянно опрокидывая его на землю. После победы вам начислят 2 000 очков опыта, а поговорив с Драконом, получите еще 3 000.

NAVARRO

Как только появитесь, к вам подбежит старичок в фиолетовом плаще. Спросите его о Наварро, и он расскажет о расположении Military base, выдав ее за Наварро. Если вы уже были на этой базе, то сможете сказать ему, что он лжет, а затем, когда он начнет включать рацию, атакуйте его, сказав «Wrong move, partner». В принципе старика убить можно сразу, и ни на что это не повлияет. Откройте дверь в маленький домик на севере, поднимите крышку в центре и спускайтесь вниз по лестнице. Перед этим желательно оставить своих союзников ждать вас наверху. Это первое условие того, чтобы воины Анклава приняли вас за своего; второе условие – надетая силовая броня, которую вы нашли в Military base.

Итак, пройдите по коридору на восток, поговорите с ближайшим человеком в силовой броне, и вам подскажут, что можно зайти в восточный склад и экипироваться. Заходите и выгребайте из ящичков патроны, лучевую винтовку и, что самое главное, улучшенную силовую броню.

Ступайте на юг, к комнатам ученых. Если показатель харизмы у героя достаточно велик (от 7–8 и выше), то поговорите с ученым в комнате с суперкомпьютером. Узнайте от него пароль, войдя в компьютер, узнайте все, что найдете, пока не кончатся все доступные опции. Если харизма у вас маленькая, а интеллект велик (9–10), то компьютер можно взломать, чтобы не выведывать пароль. Пароль, по всей видимости, можно получить, если спуститься на этаж ниже и найти в юго-западном здании кока. Спросите его обо всех доступных слухах, и тот расскажет о любимой девушке ученого, чье имя и будет паролем.

Когда компьютер даст вам всю информацию (на карте появится изображение основной базы Анклава), зайдите в комнату одиночки-ученого на западе. Поговорите с ним, а затем, узнав, что стены его лаборатории звуконепроницаемы, смело убивайте его. Получите тысячу очков опыта... Поговорите с собакой и согласитесь поискать деталь для ее ремонта. Спускайтесь на нижний этаж. Поговорите с техниками в северо-восточной части карты, а затем найдите крытый ангар с вертолетом и механика. Скажите ему, что доктор попросил деталь для киберсобаки, и возьмите ее из ящика. Что касается чертежей вертолета, то их надо взять

у Квинси. Квинси – это начальник по эксплуатации, и он находится в самом северо-восточном здании. Вам необходимо поговорить с ним и сказать «I was told by a tech...», а затем подтвердить, что это был Раул – «Yeah, that's the guy». Забирайте чертежи из шкафчика и получайте опыт (+3 500 очков). Если хотите, можете достать массу полезных вещей и из других шкафов и ящиков.

Fix K9

В принципе, деталь для ремонта киберсобаки можно взять и самому, стравив механика в ангаре (его зовут Раул) и Квинси.

Второй вариант – взять нужную деталь в одном из шкафов, стоящих в ангаре с вертолетами.

Deal with the Deathclaw

В одной из комнат первого этажа базы вы увидите Deathclaw. Объясните охраннику, что вам надо убить это создание, и вы сможете открыть дверь. Сообщите Когтю Смерти, что хотите освободить его, а не убивать. Откройте южную дверь синей картой допуска и получайте выполнение очередного квеста, а заодно благодарность создания, улучшение кармы и начисление очков опыта.

Retrieve the FOB from the base Commander

Теперь остался финальный квест на этой базе – получение FOB у командира. Он живет в апартаментах чуть северо-восточнее комнат с учеными и охраняется стражником в зеленом боевом костюме. Говорите «What is this place», потом «I have business...», а затем выбирайте самую длинную фразу из нескольких строчек. Чтобы стражник вам поверил, необходимо иметь достаточно высокий показатель харизмы – 7 и выше. Имеет смысл сохраниться перед разговором и переиграть его, если предыдущая попытка была неудачной. Итак, откройте дверь, обратитесь к командиру и открывайте оба железных ящика. В одном из них и лежит искомый FOB (+3 500 очков опыта). Выходите из комнаты и уходите с базы – вам тут делать больше нечего.

OIL RIG

Оказавшись на нефтяной вышке, пройдите в парадный зал Анклава, а оттуда – в восточную зону перехода. Вы окажитесь в солдатских казармах. Поищите в шкафчиках в северо-восточной комнате, чтобы найти четыре упаковки пластиковой взрывчатки. Вернитесь в парадный зал и теперь спуститесь по лестнице на другой этаж. Когда увидите пленников, поговорите через силовое поле со старостой, а потом с одним из людей напротив нее. Вам посоветуют взорвать реактор тремя этажами ниже. Ну что же, спуститесь по второй лестнице прямо рядом с пленниками и приготовьтесь пройти через лабиринт. Он состоит из нескольких комнат с терминалами в них. Нажатие терминалов открывает определенные двери, причем не обязательно рядом с терминалом. Нужно за короткое время (вас постоянно бьет током) нажать в строгой последовательности ряд терминалов. Нажмите на консоль в первой комнате, затем на другую консоль на западе, на юге, на востоке и пробегите в восточную дверь. Там заберите из ящика GECK, если забыли свой или потеряли где-то. В западной комнате можно взять еще лучшую версию силовой брони, чем вы взяли в Наварро. Как только заберете все из обеих комнат, вернитесь в точку старта: используйте терминал на востоке, затем на западе, пробегите через комнату на юг, используйте терминал там, затем пройдите две комнатки на восток. Нажмите на терминал в юго-восточной комнате, и откроется выход из лабиринта. Спускайтесь по лестнице вниз (+2 500 очков опыта). Итак, найдите ученого в северо-западной комнате. Если ваша харизма равна 10 и интеллект не подкачал, то поговорите с ним о FEV вирусе и вреде от него. Ученый признается, что Анклав был неправ, а значит, его надо уничтожить, и выпустит вирус прямо в воздух базы (+5 000 очков опыта). Через пару часов начнутся смерти гражданских, одним из которых может стать президент! Заберите с

его труп «президентскую карточку». Если же президент не умрет, то используйте на нем 7–8 суперстимпаков, и через часик вы сможете обыскать его тело. Другой вариант – подложить пару часовых мин, третий вариант – пристрелить и быстро смотаться на другой этаж. Вернитесь обратно, и никто даже на вас нападать не будет... Спуститесь по лестнице, что севернее президентского зала, на другой этаж. Там найдите механика в южной комнате и грубо поговорите с ним насчет реактора. Он испугается и взорвет вам реактор. Другая возможность уничтожить реактор: найдите суперкомпьютер в северо-восточной комнате, подложите пластиковую взрывчатку под средний терминал (+10 000 очков опыта за взрыв) и бегите отсюда на этаж с покойным президентом. Воспользуйтесь лестницей, ведущей наверх, рядом с той, по которой вы сюда спустились. Бегите через казармы в парадный зал. Поговорите с сержантом солдат Анклава. Скажите ему, что реактор был уничтожен и все взлетит на воздух. Если он не поверит (ваш навык Speech слишком мал), то вежливо скажите «пока». Снова начните беседу и продолжайте, пока он не согласится бежать с вами. Проберитесь (навык Sneak) вдоль южной стены парадного зала, чтобы вас не заметил металлический гигант. Зайдите в компьютерный терминал: если ваш интеллект действительно высок и навык Science хорошо развит, то просмотрите список всех пользователей (введите T. Mooray и скачайте информацию по реактору) и войдите под именем президента. Другой вариант: ввести опцию, связанную со справочным файлом, а затем получить доступ к вводу логина президента. Итак, войдя в систему под именем президента, выбирайте Counter Insurgency. Выходите из терминала и наблюдайте увлекательное шоу: 4 солдата Анклава и добрый десяток пушек поливают огнем несчастного босса. Можете даже не вмешиваться, босс уже покойник. Кстати, у него 999 жизней, но это ему не поможет... Со смертью гиганта (+10 000 очков опыта) выходите из зала через дверь на северо-западе.

ДЛЯ ТЕХ, КОМУ МАЛОВАТО БУДЕТ

После увлекательнейшего мультика следует разбор полетов. Все ваши хорошие и плохие дела приводят к различным последствиям: какие-то города медленно умирают, какие-то становятся лидерами постъядерного мира. Если вы приятно провели время с Анджелой Бишоп, то у нее родится ребенок. Если же не убили главу работорговцев в Дене, то будьте готовы к расцвету рабства... В общем, всего не перечислить, да и не надо – лучше вы все сами узнаете. Однако после всего этого вам предложат продолжить игру. Соглашайтесь! Есть несколько вещей, которые были припрятаны хитрыми разработчиками специально для тех, кто прошел игру до конца. Выдам два секрета: поговорите с отцом Тулли (father Tulli), и получите Fallout 2 Hint book. Прочтите этот хинтбук, и все навыки возрастут до 300 (трехсот) процентов! Вдобавок каждое новое прочтение прибавит еще 10 000 очков опыта, так что читать вам – не перечитать. Другой секрет: в Vaultcity вернитесь к местному главному компьютеру в убежище, удостоверьтесь, что ваша наблюдательность не меньше 8 (примите ментатов) и войдите в компьютер, а затем выйдите. Вы заметите маленький слот, в который вставите ваш Пип-бой. Снова войдите в компьютер и снова вставьте Пип-бой в уже найденный слот. Осталось только прочитать список людей, работавших над Vaultcity, а затем найти компьютер в левом верхнем углу этого же уровня. При каждом его использовании получите по 20 000 очков опыта.

Вот и все. Вы, как всегда, на белом коне.

Андрей Шаповалов и Кирилл Шитарев

DUNE 2000: LONG LIVE THE FIGHTER

РАЗРАБОТЧИК	Westwood Studios, Inc.
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ВЫХОД	сентябрь 1998 г.
ЖАНР	стратегия в реальном времени
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95/98
Процессор	Pentium 133
Оперативная память	16 Мб
Видеокарта	16-Bit Color Video Card

В старые добрые времена (а точнее, в 1993 году), продав предпоследние штаны и лучшую рубашку, я все-таки наскреб необходимую сумму и позволил себе неслыханную роскошь – персональный компьютер. Какая была машина! Зверь! Процессор 286, целых 640 Кб оперативной памяти, жесткий диск аж на 40 мегабайт и PC Speaker! А монитор – VGA с 256 цветами! Сказка...

Но Eye of the Beholder почему-то не шел, равно как и Master of Orion. Я уж было приуныл, но тут мой старый знакомый принес новую игрушку – Dune 2: The Building Of A Dynasty. Сначала минут пятнадцать я смотрел, как он воевал. Потом, когда терпеть стало уже невозможно, я спровадил его под благовидным предлогом и начал воевать сам.

С тех пор так и воюю. Хоть раз в год, хотя бы одну миссию (восьмую или девятую, когда доступны все технологии), но прохожу обязательно. И я не один такой. Казалось бы, сколько уже успело выйти новых стратегий в реальном времени. Были и Command & Conquer с его роскошными (для своего времени) видеовставками, и великолепный Warcraft 2, и технологически совершенный Total Annihilation... Вот уже и Starcraft появился...

Но стоит зайти разговору об real-time strategy, как то и дело проскальзывает фраза, пронизанная ностальгией: «А вот в Dune 2 было гораздо круче...» На Западе, продолжающем уже которое десятилетие успешно загнивать, рынок цивилизованный (по крайней мере, нас в этом убеждают). Значит, закон «спрос рождает предложение» действует там неукоснительно. Следовательно, и интерес к Dune 2 не остался незамеченным. Компания Westwood объявила о выходе римейка, который назвали Dune 2000. Вокруг новой «Дюны» тут же начались жаркие споры. Одни утверждали, что игра слаба и ничего собой не представляет, другие твердили, что это – стопроцентный хит.

Кто же прав? На самом деле правы и те, и другие. Просто никто как следует не вник в слова разработчиков о том, что они делают римейк Dune 2. Римейк (для тех, кто не знает) – это новая версия чего-то более или менее старого. Новая версия, а не новая игра.

В этом-то все и дело. Все фанаты, которые ожидали именно увидеть «старую игру с улучшенной графикой и режимом multiplayer» (как официально и обещали парни из Westwood), вполне довольны. А вот те, кто рассчитывал увидеть что-то совсем новое, очередного убийцу Starcraft или Total Annihilation, естественно, разочарованы. Так ведь надо было внимательно ознакомиться с заранее предоставленной разработчиками информацией, а не строить домыслы, руководствуясь исключительно своими желаниями.

Впрочем, римейк получился несколько странным – создатели начисто поменяли характеристики всех видов войск. Дом Харконненов лишили их тяжелой пехоты. Не стало и превосходной внутриигровой энциклопедии, из которой можно было почерпнуть данные обо всех войсках. Да и расклад сил в последних сражениях заметно изменился.

С другой стороны, спайс стал теперь восстанавливаться (что вполне логично с точки зрения мира Дюны), так что взять противника примитивным «измором» уже не получится – деньги и у него, и у вас всегда будут. Разумеется, улучшился интерфейс, войсками стало гораздо удобнее управлять.

Однако есть в Dune 2000 два несомненных недостатка, которые простить нельзя. Первый из них – совершенно тупой искусственный интеллект ваших доблестных войск. Вместо того чтобы атаковать противника, они частенько начинают бестолковые маневры. Боевой танк ни с того ни с сего вдруг аккуратно объезжает пехоту врага, а ракетный танк так и норовит подъехать поближе к орудийным и ракетным башням чужой базы, хотя дальность стрельбы позволяет ему атаковать с безопасного расстояния.

Второй недостаток – устаревший графический движок. Для Red Alert (1996) он был неплох, а вот для Dune 2000 (1998) уже явно не подходит. Видать, финансовый кризис не только в России, буржуи тоже решили маленько сэкономить.

Итог таков: если вы фанат старой второй «Дюны» и хотите вспомнить молодость, бегите в магазин и расталкивайте всех у прилавка с заветной игрой. Ну а если вы не фанат, тогда лучше не бегите, а ждите чего-нибудь другого. Например, Tiberium Sun от той же Westwood. Говорят, уже недолго осталось.

СЮЖЕТ

Итак, на далекой планете Арракис (Arrakis, в просторечии именуемой Дюна) в пустыне обитают огромные песчаные черви (Sandworms). Они вырабатывают особое вещество – спайс (spice), которым пользуются навигаторы для преодоления просторов космоса. Следовательно, тот, кто контролирует Дюну, контролирует спайс. Тот, кто контролирует спайс, контролирует Вселенную.

Император-падишах известной Вселенной, Шадам IV (Shadam IV), ни с того ни с сего предложил трем великим Домам (своеобразным местным кланам-правительствам) нечто вроде соревнования. Тот из Домов, который будет добывать больше всего спайса, получит контроль над Дюной.

Сражения ведутся без правил, побеждает тот Дом, которому достается территория с залежами спайса. А достаться, по логике вещей, она может только одному...

Вы – неизвестный, которому покровительствует (тайно) леди Эллара (Lady Ellara), наложница Императора, а по совместительству – монахиня, обладающая даром предвидеть будущее. Много раз она видела, как вы гибнете на полях сражений. Но был один раз, когда узрела она вас в лучах славы непобедимого полководца.

Вам предстоит исполнить это ее пророчество.

УПРАВЛЕНИЕ

Управление стандартное, полностью перенесено из Red Alert.

Режим Practice

Кроме стандартного режима многопользовательской игры, вы можете выбрать так называемый Practice. Этот режим даст вам возможность сразиться с несколькими компьютерными соперниками. Вы можете выбрать размер карты, количество противников, Дом, за который будете играть.

Вы сможете установить активность песчаных червей (будет их много или мало) или совсем убрать их (не рекомендуется, почему – см. ниже). Также можно задействовать или от-

ключить наличие на карте контейнеров. Если ваши юниты наткнутся на них, то вы сможете получить хороший (невидимость, восстановление жизни и т. п.) или плохой (ядерный удар и пр.) бонусы.

Место, на котором вы начинаете на данной карте, выбирается компьютером каждый раз в случайном порядке.

В режиме Practice вы получите в свое распоряжение и сигнальщиков (thrumper). Они привлекают к себе песчаных червей. Самих сигнальщиков черви не трогают, а всю технику, находящуюся рядом, с удовольствием съедают.

Единственное ограничение – нельзя играть за Императора.

ЭКОНОМИКА

Вся экономика основана на добыче и переработке спайса. Он – ваши деньги и единственный ресурс, необходимый для создания армий. Как только вы построите перерабатывающий завод, вам привезут комбайн и он автоматически отправится собирать спайс на самом ближайшем обнаруженном месторождении.

Имейте в виду, что, в отличие от Dune 2, в Dune 2000 запас спайса никогда не вырабатывается до конца. Стоит месторождению иссякнуть, как появляется нечто похожее на холмик, который потом взрывается (вы вы можете сами его взорвать, выстрелив по нему) и разбрасывает во все стороны спайс.

СТРОИТЕЛЬСТВО БАЗЫ

Правила строительства базы тоже претерпели некоторые изменения. Теперь задания не ветшают от времени и ремонтировать их нужно только после атаки противника.

Строить все новые здания теперь можно на расстоянии одной клетки от уже построенных вами зданий.

Здание, построенное на земле, а не на бетонной плите, изначально оказывается поврежденным, и его надо чинить.

Некоторые здания (радар или ракетные башни) требуют электроэнергию, без которой отказываются работать вообще.

БРОНЯ И ТИП АТАКИ

Почти все юниты и все строения обладают определенным классом брони, которое позволяет им уменьшать мощность атак противника и получать меньшее количество повреждений. Тут все просто: чем крепче броня, тем более живуч солдат, техника или здание. Но это как бы общая, основная броня, характеристика которой в соответствующей графе идет первой. Однако ее эффективность сильно зависит от того, какие из типов атаки направлены против нее. Например, обычные пехотинцы с ружьями обладают легкой броней, но зато хорошо уворачиваются от ракет и снарядов. В то же время хорошо защищенный Devastator-опустошитель Харконненов обстрел именно этим оружием переживает болезненно. Каждый юнит обладает особой сопротивляемостью к каждому типу боеприпасов, но при этом в расчет берется и общий уровень брони, который снижает или увеличивает урон от конкретного оружия.

Всего существует пять видов оружия в зависимости от типа боеприпасов, каждое со своими слабыми и сильными сторонами, о которых будет расказано ниже. Обычно каждый юнит обладает одним видом оружия, однако бывают и исключения (в виде императорских сардаукаров или специального оружия типа звуковой волны или газового облачка).

Стрелковое оружие (различная пехота, часть легкой техники): пулями стреляет большая часть юнитов, доступных практически с самого начала. Огневая мощь пулеметов и ружей в целом невелика, но зато они быстро стреляют и наносят большой ущерб юнитам со слабой броней. Против хорошо защищенных врагов такое оружие неэффективно.

Ракеты (трупер, квад, ракетный танк, ракетная башня): ракеты становятся доступны чуть-чуть позже. Малопригодны против пехоты, но зато в битвах с техникой, независимо от уровня ее защиты, – самое то. Ракеты очень хорошо себя зарекомендовали в уничтожении орудийных и ракетных башен. Интервал между выстрелами ракетами весьма велик, но зато это единственное оружие, способное уничтожить летающие юниты типа орнитоптера или перевозчика.

Артиллерия (боевые танки, орудийная башня): третий по времени появления вид боевой техники, однако очень часто самый полезный. Снаряды неэффективны против пехоты (танки должны пытаться ее раздавить), но зато отлично бьют по подавляющему большинству техники (однако против легкой брони чуть менее действенны), по охранным башням или зданиям. Интервал стрельбы снарядами средний: ниже, чем у пуль, но обычно выше, чем у ракет.

Взрывчатка (осадный танк и орнитоптер): если снаряды и ракеты в основном хороши против механизированных юнитов со средней и крепкой защитой да против охранных башен, то пули и взрывчатка существуют для уничтожения пехоты и техники с легкой броней. Дальность обычно высока, но время перезарядки – выше среднего уровня.

В категорию **взрывчатых веществ** можно отнести и такое оружие, как атомную боеголовку, так как их действие очень похоже.

ЗДАНИЯ

Строительная площадка (Construction Yard)

Требует: ничего (строится развертыванием МСП)

Броня: средняя

Строительная площадка – сердце любой базы; единственное здание, способное возводить строения. С ее уничтожением у вас существенно снижаются шансы на победу, поэтому надежно охраняйте вашу строительную площадку. В последних миссиях можно (но не обязательно) построить МСП, чтобы быстро восстановить утраченную строительную площадку. Немного пополняет ваши запасы электроэнергии. Способна к модернизации: к примеру, сможете строить бетонные блоки большого размера.

Бетонный блок (Concrete)

Требует: строительную площадку

Броня: средняя

Перед тем как построить новое здание, необходимо обеспечить для него бетонный фундамент. Если здание стоит без фундамента, то оно сразу же теряет часть жизни. Конечно, его можно отремонтировать, но постепенно это строение станет рушиться и приходить в упадок. Чем больше бетонных блоков охватывают поверхность под зданием, тем менее оно уязвимо. Блоки могут быть разрушены, и восстановить их невозможно, необходимо строить новые. Скорость передвижения юнитов по фундаменту существенно выше, чем по непокрытой поверхности.

Ветряная ловушка (Windtrap)

Требует: строительную площадку

Броня: легкая

Выполняет функции главного источника энергии, необходимой для нормальной работы радара, ракетных пушек и быстрой постройки зданий и различных юнитов. Нормальное развитие в условиях нехватки энергии сильно затруднено, поэтому всегда имейте несколько лишних ветряных ловушек.

Перерабатывающий завод (Refinary)

Требует: ветряную ловушку

Броня: легкая.

Без перерабатывающего завода немыслим процесс использования спайса и переконвертации его в живые деньги. После постройки этого здания вам бесплатно пришлют один харвестер, которые сразу же приступит к сбору спайса. За ходку харвестер приносит семьсот денежных единиц, а хранить перерабатывающий завод может только одну тысячу таких единиц. Стройте сило, то есть хранилище для спайса.

Сило, хранилище для спайса (Silo)

Требует: перерабатывающий завод

Броня: легкая

Стоит недорого, легко уничтожается и очень полезно в хозяйстве. Позволяет хранить дополнительные запасы спайса, однако берегите ваши сило как зеницу ока. В случае их уничтожения весь спайс будет потерян.

Казармы (Barracks)

Требует: ветряную ловушку

Броня: легкая

Служат исключительно для тренировки различных типов пехоты. Возможна модернизация, если хотите строить инженеров и труперов.

Орудийная башня (Gun Turret)

Требует: бараки

Радиус: средний

Скорость (стрельбы): средняя

Броня: средняя. Против пуль и взрывчатки – крепкая, против снарядов и ракет – слабая

Вооружение: снаряды

Вряд ли орудийная башня сможет составить серьезную конкуренцию ракетной, но против тяжелобронированной техники работает хорошо. Автоматически стреляет, как только враг попадет в радиус поражения.

Радар (Outpost)

Броня: средняя

Требует: бараки

В случае, если уровень электроэнергии достаточен, создает мини-карту района, на которой отмечается расположение зданий и перемещение юнитов. Играть вслепую довольно сложно, особенно если идут затяжные бои, поэтому стройте радар как можно быстрее.

Завод легкой техники (Light Factory)

Броня: средняя

Требует: перерабатывающий завод

Оплот вашей военной мощи в первых миссиях; служит для производства легкобронированной техники. Подвержен модернизации с целью постройки улучшенных вариантов техники типа квада.

Завод тяжелой техники (Heavy Factory)

Броня: крепкая

Требует: перерабатывающий завод

Это здание – шаг вперед по сравнению с заводом легкой техники. Оно позволяет строить технику со средней и крепкой броней. До строительства космопорта является основным источником пополнения армии боевой техникой. Модернизируйте завод, чтобы строить более мощные экземпляры техники.

Ракетная башня (Missile Turret)

Радиус: выше среднего

Скорость (стрельбы): выше средней

Броня: крепкая против пуль и взрывчатки, слабая против снарядов и ракет

Вооружение: ракеты

Требует: радар

Ракетная башня явно слабее своего аналога из второй «Дюны», поэтому застраивать все подходы к вашей базе дюжиной-другой таких штучек будет очень неразумно. Однако несколько башен иметь нужно, чтобы сбивать орнитоптеры Атрейдесов или стрелять по тяжелой технике. Против пехоты ракетные башни бесполезны, так что ставьте за ними осадные танки.

Ремонтная площадка (Repair Pad)

Броня: средняя

Требует: завод тяжелой техники

Очень, очень полезное сооружение, которое позволяет быстро (на порядок скорее, чем в старой Dune 2) чинить ваши механизированные войска. Стоимость починки обычно невелика и колеблется (в случае полной починки: от красного состояния обратно в зеленое) в пределах от трети до одной пятой общей стоимости юнита. Обычно, когда армия ликвидирует базу противника, большая часть юнитов нуждается в срочной починке, поэтому отправляйте эту часть на базу, в то время как остальные добивают очаги сопротивления. Вообще, как можно быстрее выводите из боя сильно потрепанные юниты и приказывайте им отступать. По вполне понятным причинам пехота не способна чиниться, а госпиталя нет...

Завод высоких технологий (High Tech Factory)

Броня: легкая

Требует: радар

Служит сугубо для производства летающих юнитов. Если вы играете за Ордосов или Харконненов, то можете смело отказаться от этого завода, так как перевозчиков можно заказать в космопорту. Однако Атрейдесы, предварительно модернизировав здание, получат возможность насылать на врагов свое специальное оружие – орнитоптеры.

Космопорт (Starport)

Броня: крепкая

Требует: радар

Космопорт позволяет заказывать технику у торговой гильдии. Все, что вы приобрели, появится через пару минут после пяти голосовых сообщений. Цены колеблются, причем существенно. Кстати, если цена на какой-нибудь танк сильно упала (иногда и так везет), а у вас денег маловато, то выберите один такой танк, но не нажимайте кнопку покупки. Теперь цена на этот танк заморожена, и вы сможете через некоторое время купить еще полдюжины их или даже больше.

Исследовательский центр (IX Research Centre)

Броня: легкая

Требует: радар

Позволяет строить наиболее технически совершенную технику и сооружения. Требуется для производства массы фирменных юнитов Домов (Дворец без исследовательского центра не построишь).

Дворец (Palace)

Броня: крепкая

Требует: исследовательский центр

Как только накопите деньги на это здание, сразу стройте. При битвах за Ордосов просто необходим; их диверсанты способны творить чудеса; хотя фремены и атомное оружие также опасны при грамотном применении. Все юниты, произведенные во дворцах, бесплатны, однако их строительство занимает долгое время.

СТАНДАРТНЫЕ ЮНИТЫ

ПЕХОТА

Общий совет: пехота способна забираться на гористые участки, куда техника просто не в состоянии заехать, а следовательно, и подавить ваших солдат.

Легкая пехота

Радиус: маленький

Скорость: низкая

Броня: легкая. Против пуль и взрывчатки – очень слабая, против снарядов и ракет – крепкая

Вооружение: стрелковое

Требует: бараки

Солдаты применяются всеми Домами в основном из-за их дешевизны и быстроты тренировки. Лучшее применение легких пехотинцев – в качестве пушечного мяса, когда они отвлекают огонь тяжелой техники на себя. Лучше всего пули легкой пехоты действуют на вражеских солдат и слабозащищенную технику.

Трупер (Trooper)

Радиус: средний

Скорость: очень низкая

Броня: легкая. Против пуль и взрывчатки – очень слабая, против снарядов и ракет – крепкая

Вооружение: ракеты

Требует: модернизированные бараки

Эти ребяты стоят дороже легких пехотинцев и выступают несколько в ином качестве. На вооружении у них находятся бронебойные ракетные установки, которые хорошо пробивают защиту техники (а бронированной – еще лучше) и зданий. Пара труперов вполне способна уничтожить такую дорогостоящую вещь, как ракетный танк. Против солдат противника малоэффективны, старайтесь избегать стычек такого рода. Учтите, что по летающим юнитам труперы попасть не могут из-за несовершенной системы наведения ракет.

Инженер (Engineer)

Скорость: низкая

Броня: легкая. Против пуль и взрывчатки – очень слабая, против снарядов и ракет – крепкая

Требует: модернизированные бараки

Применение инженеров просто – захватывайте ими вражеские здания, если тем удастся в них войти. Перешедшее под ваш контроль здание сохраняет все свои особенности и способности. Единственное исключение – захватив императорскую строительную площадку, вы не сможете построить императорский Дворец.

ЛЕГКАЯ ТЕХНИКА

Трайк (Trike)

Радиус: маленький

Скорость: высокая

Броня: легкая. Против пуль, взрывчатки, ракет – слабая, против снарядов – чуть крепче

Вооружение: стрелковое

Требует: завод легкой техники

Трайки – это трехколесные машинки с установленным на них крупнокалиберным пулеметом. Посылайте трайки на разведку или атакуйте ими пехоту и легкую технику противника. В конце игры становятся оружием быстрых атак на диверсантов и инженеров.

Квад (Quad)

Радиус: маленький

Скорость: высокая

Броня: легкая. Против пуль и взрывчатки – крепкая, против снарядов и ракет – слабая

Вооружение: ракеты

Требует: модернизированный завод легкой техники

Немного медлительней, чем трайки, квады лучше защищены и обладают более весомой силой атаки. Стреляют с помощью встроенных пусковых аппаратов, причем их ракеты являются бронебойными. Также как и труперы, неспособны достать летающие цели. Эффективны против большинства видов техники, кроме наиболее продвинутых вариантов.

ТЯЖЕЛАЯ ТЕХНИКА

Боевой танк (Combat Tank)

Радиус: средний

Скорость: в зависимости от Дома

Броня: крепкая. Против пуль и взрывчатки – очень крепкая, зато против снарядов и ракет – слабая

Вооружение: снаряды

Требует: завод тяжелой техники

Хорош как против пехоты, которую активно давит, так и против техники, которая в большинстве своем плохо переносит попадание снарядов. По своей сути танки почти универсальны и составляют костяк любой механизированной армии. Преимущество танков заключается в отсутствии явных слабых сторон, недостаток – в отсутствии сторон сильных. У каждого Дома особый подход к танкам, напрямую зависящий от их философии: Харконнены увеличивают броню и живучесть в ущерб скорости (средняя), Ордосы основное внимание уделяют именно подвижности и быстроте (высокая), а Атрейдесы находят баланс между скоростью (выше средней) и живучестью.

Осадный танк (Siege Tank)

Радиус: средний

Скорость: выше средней

Броня: крепкая. Против пуль и взрывчатки – хороша, против снарядов и ракет – слабовата

Вооружение: взрывчатка

Требует: модернизированный завод тяжелой техники

Если в предыдущей «Дюне» отличие осадного танка от боевого можно было выразить одним словом «круче», то тут отличия носят несколько иной характер. Теперь осадный танк – это лучшее противопехотное средство, но откровенно слабое в сражениях лицом к лицу с другими представителями тяжелой техники. Стреляет навесным огнем, поэтому спокойно простреливает область за стенами. Но будьте осторожны, ведь снаряды этого юнита частенько попадают по дружественной технике и мажут по быстрым врагам (что неудивительно – стреляет он по конкретной точке на карте, а не по отдельному юниту). Никогда не объединяйте в одну группу пехоту и осадные танки – последствия для ваших будут плачевными. Лучше всего применяйте при штурме средне- и слабоукрепленных баз или при защите собственной базы от врага. Оптимальное место танка такого типа – за орудийными башнями. Сама башня уничтожает технику и принимает огонь на себя, а танк издалека убивает всю пехоту, против которой башни слабы.

Ракетный танк (Missile Tank)

Радиус: большой

Скорость: выше средней

Броня: средняя. Против ракет, пуль и взрывчатки – слаба, против снарядов – чуть крепче

Вооружение: ракеты

Требует: модернизированный завод тяжелой техники и исследовательский центр

Атака ракетного танка похожа на атаку ракетной башни. Также эффективна против большинства типов техники, как с броней, так и без. Также попадает по летающим юнитам, являясь единственным мобильным средством противовоздушной обороны. Танки все так же слабоваты в схватках с вражескими пехотинцами, хотя скорость позволяет ракетному танку либо отступить, либо раздавить назойливую пехоту. Скорость стрельбы велика, но значительно меньше, чем у ракетной башни. Кстати, саму ракетную башню этим танком очень легко вынести, так как радиус стрельбы у него больше. И еще одна деталь: Дома Атрейдесов и Харконненов могут строить ракетные танки, а вот Дом Ордосов – только купить у торговцев, заказав требуемое количество в космопорту.

Мобильная строительная площадка (МСП, Mobile Construction Yard)

Скорость: низкая

Броня: средняя. Против пуль и взрывчатки – крепкая, против снарядов и ракет – слабая

Требует: модернизированный завод тяжелой техники и ремонтную площадку

МСП в неразвернутом положении не может строить здания. Однако после того как обнаружится удобное в стратегическом смысле место, разверните на нем МСП, которая превратится в сердце любой базы – строительную площадку. Обратно собрать ее в МСП невозможно, так что хорошенько подумайте, где устроить новую базу.

Комбайн (Harvester)

Скорость: низкая

Броня: средняя. Против пуль и взрывчатки – крепкая, против снарядов и ракет – слабая

Требует: перерабатывающий завод

Комбайн – это сборщик спайса, который он помещает в специальный грузовой отсек, а затем едет разгружать ценный груз на перерабатывающий завод. Уничтоженный комбайн автоматически заменяется новым, причем совершенно бесплатно, если не считать потерянного времени, в течение которого можно было бы увеличить запасы спайса. Но присылается комбайн, только если у вас больше не осталось ни одного. Комбайн также можно построить на заводе тяжелой техники; к нему в придачу создайте либо купите летающий перевозчик. Правило тут выведено опытным путем и проверено на практике: на каждый новый комбайн – новый перевозчик.

ВОЙСКА СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ

ДОМ ХАРКОННЕНОВ

Девастатор (Devastator)

Радиус: маленький

Скорость: очень низкая

Броня: тяжелая. Против пуль, взрывчатки, ракет – слабая, против снарядов – отличная

Вооружение: плазма

Требует: завод тяжелой техники и исследовательский центр

Девастатор – живое воплощение философии Харконненов. Он очень живуч, обладает значительной огневой мощью и способен сам себя ремонтировать (правда, только до половины «здоровья»). Кроме этого, девастатор может взрываться как бомба с часовым механизмом, достаточно только два раза быстро на него щелкнуть. Мощность взрыва настолько сильна, что сносит все близлежащие строения. Используйте в самый последний момент, когда станет ясно, что танк уже не успеют отремонтировать вовремя. Однако мизерная скорость позволяет большинству других юнитов объехать девастатор и тем самым избежать его грозных пушек.

Рука Смерти (Death Hand)

Радиус: поражает цель в любой точке карты

Скорость: очень высокая

Броня: отсутствует (да и не нужна)

Вооружение: ядерные боеголовки

Требует: Дворец

Рука Смерти – баллистическая ракета с разделяющейся головной частью. Как-то уничтожить ракету или защититься от нее нельзя; если она точно попадет, то уничтожит любое здание.

ДОМ ОРДОСОВ

Сила Дома Ордосов заключается в таких качествах, как скрытность, хитрость и быстрота. Скрытность – это уникальные диверсанты, хитрость – изворотливые девиаторы, ну а быстрота – вездесущие рейдеры. Прямая демонстрации силы или показная благородность – не в традициях Дома Ордосов. Избегайте битв «стенка на стенку» и грамотно используйте услуги войск Наемников, если хотите победить. Воевать огромным количеством сверхмощных юнитов типа танковых батальонов или громад ракетных и осадных танков также не в традициях Дома. Отвлекайте внимание защитников, привлекайте на свою сторону вражеские силы и уничтожайте диверсантами строительную площадку и заводы. А затем быстро добивайте обессилевшую базу противника.

Рейдер (Raider)

Радиус: маленький

Скорость: очень высокая

Броня: легкая. Против пуль, взрывчатки, ракет – слабая, против снарядов – чуть крепче

Вооружение: стрелковое

Требует: завод легкой техники

Обладая лучшей броней, пулеметами и выигрывая в скорости по сравнению с трайками, рейдер всегда выходит победителем в схватке с трайком один на один. Очень эффективны против пехоты и не защищенной броней техники. Не забывайте о том, что рейдеры – великолепные разведчики, и быстро откроют поля спайса или обнаружат вражеские укрепления.

Девиатор (Deviator)

Радиус: средний

Скорость: средняя

Броня: средняя. Против пуль, взрывчатки, ракет – слабая, против снарядов – чуть сильнее

Вооружение: специальное (газ)

Требует: завод тяжелой техники, исследовательский центр

Мобильная ракетная установка, снаряды которой вместо взрывчатых веществ начинены зеленым газом. Сам девиатор прямого урона нанести не в состоянии. При попадании во вражеский механический юнит газ выводит из строя его электронику, на время заставляя технику воевать на стороне Ордосов. В отличие от «Дюны 2» на солдат не оказывает ровным счетом никакого действия. На строения и охранные башни никак не влияет и не причиняет им вреда.

Диверсант (Saboteur)

Радиус: практически нулевой (соприкосновение с целью)

Скорость: низкая

Броня: легкая. Против пуль, взрывчатки – очень слабая, против ракет и снарядов – крепкая

Вооружение: специальное (сверхмощная взрывчатка)

Требует: Дворец

Диверсанты (или, как их ласково называют, саботажники) представляют собой вершину боевой технологии Дома Ордосов. После тренировки во Дворце и после своего появления парни-диверсанты накапливают специфическую энергию. Как только она будет набрана, вы сможете (щелкнув на саботажнике) на короткий промежуток времени превратить его в невидимку. Механизированные войска противника его не видят (хотя и могут ненароком задавить), в то время как пехота замечает диверсантов лишь на близком от них расстоянии. Про-

ведите диверсанта к любому зданию или к охранной башне и заведите внутрь, чтобы ликвидировать их одним мощным взрывом, в котором погибнет и сам герой. Саботажник – великолепный разведчик, способный бродить по базе врага.

ДОМ АТРЕЙДЕСОВ

Храбрые, честные и благородные воины Дома Атрейдесов способны как договориться с народом фременов, так и построить уникальнейшие в своем роде орнитоптеры. Если философия Дома Ордосов заключается в быстроте в ущерб мощи, а сила Дома Харконненов – в сверхтяжелой, но медлительной армии, то Дом Атрейдесов является воплощением золотой середины. Они нашли необходимый им баланс между скоростью и силой. Участвуйте в локальных схватках, в которых юниты Атрейдесов способны не только уничтожить более подвижных врагов, но и отступить при встрече с неповоротливыми девастаторами. Возможность молниеносных атак с воздуха – также одна из сильных сторон Дома.

Звуковой танк (Sonic Tank)

Радиус: большой

Скорость: выше средней

Броня: средняя. Против пуль, взрывчатки – очень крепкая, против ракет и снарядов – слабая

Вооружение: специальное (звуковые волны)

Требует: завод тяжелой техники, исследовательский центр

Звуковой танк – фирменное оружие Атрейдесов, выстреливающее мощными волнами звука определенной частоты. Великолепен против пехоты и техники со слабой броней. Аккуратней пользуйтесь звуковыми танками, ведь генерируемая ими волна не различает, где друг, а где враг, и наносит ущерб и тому, и другому.

Орнитоптер (Ornitopter)

Скорость: очень высокая

Броня: легкая. Пули, взрывчатка и снаряды никогда не попадут по орнитоптеру; против ракет – слабая

Вооружение: бомбы, то есть взрывчатка

Требует: модернизированный завод высокой технологии

Орнитоптер – единственный юнит, способный атаковать с воздуха. Наиболее эффективен против пехоты и целей со слабой броней. Наносит весомый урон и хорошо бронированной технике. По орнитоптеру могут попасть только ракеты – либо с ракетной башни, либо с ракетного танка. Все остальные средства должной защиты не обеспечивают. Чтобы орнитоптер атаковал цель, просто укажите ее, и все дальнейшее произойдет автоматически.

Фремены (Fremen)

Радиус: средний

Скорость: низкая

Броня: средняя. Против пуль, взрывчатки – очень слабая; снарядов и ракет – крепкая

Вооружение: стрелковое

Требует: Дворец

Фремены – коренные обитатели планеты Дюна. Они знают песчаную местность настолько хорошо, что умеют становится невидимыми, мастерски используя особенности ландшафта. Заметить фремена можно лишь, если он откроет огонь или рядом окажется недружественная ему пехота. Фремены хороши для партизанских вылазок и уничтожения как небольших групп солдат противника, так и вражеской техники.

ОСОБЫЕ ЮНИТЫ

Песчаный червь (Sand Worm)

Радиус: практически нулевой

Скорость: средняя

Броня: крепкая. Против пули и взрывчатки – очень крепкая, снарядов и ракет – слабая

Единственный представитель животного мира «Дюны» 2 и 2000 (в пустыне другим существам выжить непросто), является главным и единственным производителем спайса. Привлекается вибрациями почвы, которые часто вызываются ожесточенными схватками противоборствующих сторон. Песчаный червь настигает технику и мгновенно проглатывает ее, невзирая на размеры юнита, запас жизней и стоимость в единицах спайса. Вносит элемент неожиданности даже в самые просчитанные стратегии.

Сардаукары (Sardaukars)

Радиус: средний

Скорость: низкая

Броня: средняя. Против взрывчатки и пуль – очень слабая, ракет и снарядов – крепкая

Вооружение: стрелковое и ракеты

Требует: Дворец и бараки

Элитная гвардия Императора, сардаукары являются серьезными противниками. Вооружены двумя типами оружия, которыми пользуются в зависимости от обстоятельств: в боях с техникой палят ракетами, в стычках с пехотой стреляют из пулеметов. Давить сардаукаров не рекомендуется, так как танк понесет потери из-за детонации взрывчатки, которой увешаны эти элитные воины. Применяйте осадные танки, если хотите расправиться с сардаукарами без особых потерь.

У вас будет возможность в самой последней миссии захватить Дворец Императора и наладить массовое производство сардаукаров для своей армии.

Сигнальщик (Thumper)

Скорость: низкая

Броня: легкая. Против ракет и снарядов – крепкая, взрывчатки и пуль – очень слабая

Вооружение: специальное (звуковые сигналы)

Требует: модернизированные бараки

Особый юнит, доступный только в многопользовательской игре. Выведите этих солдат на песчаную поверхность и щелкните на них. Ритмом определенных звуковых сигналов они приманят песчаных червей к области, где находятся сигнальщики. Служат для того, чтобы косвенным путем доставить врагу большие неприятности в виде охочего до вражеских комбайнов (и прочих юнитов) червя. Особенно полезен, если уровень активности песчаных червей (в настройках перед сражением) поставлен на high.

Перевозчик (Carryall)

Скорость: очень высокая

Броня: крепкая. Пули, взрывчатка и снаряды никогда не попадут по перевозчику; против ракет – слабая

Требует: завод высокой технологии

Этот летающий юнит служит сугубо мирным целям, поэтому никаким оружием и не обладает. Цели всего две: во-первых, перевозить комбайны с перерабатывающего завода до полей спайса и обратно; во-вторых, перетаскивать поврежденные юниты на ремонтную площадку. Для ускорения сбора спайса советуется иметь как минимум один перевозчик. Желательно же иметь по одному перевозчику на один комбайн.

Фрегат (Frigate)

Скорость: очень высокая

Требует: космопорт

Сущность межгалактического корабля класса Фрегат заключается в перевозке заказанной Домами техники от продавшей ее торговой гильдии к космопорту на базе конкретного Дома.

КАМПАНИЯ ЗА ДОМ ХАРКОННЕНОВ

ПЕРВАЯ МИССИЯ: Проба сил

Выбирайте любую карту – никакой разницы нет, просто в одном случае ваша база, состоящая из одной только стройплощадки, будет расположена в центре карты, а в другом – в юго-восточном углу.

Ситуация предельно проста. У противника базы нет, есть только несколько юнитов. Но и у вас силенок маловато. Поэтому соберите всех своих ребят в один отряд и прочесывайте район толпой.

Впрочем, прочесывать особенно и не надо. Противник сам заявится в гости. А вы тем временем постройте бетонные блоки, установите на них ветряную ловушку, потом перерабатывающий завод и сило для хранения спайса.

Далее ждите, пока у нас накопится необходимый запас спайса.

Не забывайте, что по пустыне путешествуют черви, но они опасны лишь для ваших трайков и комбайна, пехоту черви не трогают. Держите трайки на каменистом районе рядом с вашей базой, и с ними все будет в порядке.

А за комбайн тоже не волнуйтесь – поскольку он у вас один-единственный, то в случае его гибели вам автоматически и совершенно безвозмездно пришлют еще один.

ВТОРАЯ МИССИЯ: Комбайны, в атаку!

У вас по-прежнему есть две территории на выбор. В одном случае ваша база будет расположена на северо-востоке, а база противника – на северо-западе, причем вас будет разделять гряда скал. Во втором варианте ваша база приютилась на северо-западе, противник же расположился на юго-востоке.

Начиная с этой миссии, вам станут доступны легкая пехота и трайки. Первым делом стройте ветроловушку, далее – казармы. Почему не перерабатывающее предприятие? А потому, что противник начнет весьма скоро нападать, и чем быстрее вы наштампуете пяток пехотинцев, тем легче вам будет жить в этом мире. После казарм стройте перерабатывающий завод, далее – фабрику легкой техники и принимайтесь за трайки. Они в бою сильнее, чем пехотинцы, однако стоят дороже. Поэтому не зацикливайтесь на одних только трайках, разбавляйте их пехотинцами.

Обязательно возведите радар – это даст вам возможность пользоваться картой, на которой можно заблаговременно отследить приближающегося противника.

Постройте еще один перерабатывающий завод и, когда деньги (спайс) потекут рекой, начните штамповать ударную группу. Одновременно отправьте пару трайков на разведку, чтобы обнаружить противника и открыть территорию вокруг его базы.

А вот теперь я предлагаю вам мою излюбленную тактику. Строите еще один перерабатывающий завод и, как только прибудет комбайн для него, продаете этот завод.

Комбайн же присоединяете к ударной группе. Затем вы начинаете не спеша двигаться к базе противника. Главное – не дайте быстрым трайкам оторваться от комбайна и пехоты, иначе им придется принять весь удар на себя.

Когда приблизитесь к базе противника, разделите свое воинство на несколько отрядов и пронумеруйте их, чтобы в решающий момент было удобнее командовать.

Теперь – вперед. Суть в том, чтобы комбайн давил своими тяжелыми колесами пехоту и отвлекал на себя огонь, а остальные ваши «орлы» должны прорваться к казармам противника и его фабрике легкой техники и уничтожить их.

Потом уничтожьте стройплощадку (чтоб враг не смог построить новые казармы и фабрику) и переходите к планомерному разрушению всех других его построек.

ТРЕТЬЯ МИССИЯ: Каждой твари по паре

Новые войска – труперы (ракетчики) и кводы. Кроме этого появится и такая нужная вещь, как бетонная стена.

Вот тут уже стоит подумать, на какой территории вам воевать. В одном случае ваша база окажется у верхней границы карты посередине, а противник расположится на юге. Ваша база открыта для атаки со всех сторон.

Во втором случае все намного проще. Ваша база снова на севере, посредине карты, но теперь она окружена скалами, и противник может нападать только с одной стороны. Сам же противник устроился на юге.

Первым делом снова строим казармы и быстренько их модернизируем. Далее начинаем плодить легкую пехоту вперемежку с труперами (один пехотинец на одного трупера). Очень скоро противник пришлет отряд, состоящий из разномастных войск: там будут и трайки, и кводы, и пехотинцы, и труперы. Тут самое главное – помнить принцип: труперы сильны против трайков и кводов, но слабы против пехоты. Пехота же с труперами сладит быстро, а с машинами нет. Поэтому старайтесь расставить пехоту чуть впереди, а труперов – сразу за ними. У труперов дальность стрельбы приличная, и машины противника они достанут.

Пока противник будет присылать все новых и новых героев, которых будут весело отстреливать ваши ребята, развивайте базу. Пара перерабатывающих заводов, фабрика легкой техники (не забудьте ее потом модернизировать), радар. Имеет смысл оградить открытый подход к вашей базе, оставив лишь небольшую лазейку. За стеной около лазейки расставьте своих парней и ждите, пока у вас накопится достаточно денег для создания ударной группы. Далее все как и раньше: разведайте трайком местность и атакуйте базу противника. Единственное различие – в этот раз обязательно включите в отряд кводы (они прекрасно справляются с машинами и зданиями противника) и труперов.

Во время непосредственной атаки на базу противника следите, чтобы он не повторил ваш маневр, то есть не напустил бы свой комбайн на ваших пехотинцев. Если же это произойдет, пошлите против комбайна кводы.

ЧЕТВЕРТАЯ МИССИЯ: Железный кулак

У вас новые игрушки – боевые танки. Не забывайте, что они могут давить пехоту гусеницами, а вот их башни против пехотинцев слабы. Позиция у вас мировая – противник может атаковать только с севера. Поэтому ведите туда всех своих вояк.

Развивайте базу по старому принципу. Однако, начиная с этой миссии, имеет смысл как можно быстрее построить завод тяжелой техники – вы сможете делать дополнительные комбайны (что приведет к увеличению скорости добычи спайса, а значит, и ускорению процесса развития базы в целом) и, что еще более важно, сможете построить ремонтную площадку. Ремонт ваших машин вам выйдет намного дешевле, чем штамповка новых. Так что вместо пехоты и труперов рекомендую впоследствии перейти на трайки и кводы – их можно быстро отремонтировать.

Теперь поговорим о вашей новой тактике под названием «железный кулак». Штампуете 5–7 танков и выстраиваете их в ряд (но не друг за другом!). Сразу же позади этого своеобразного забора ставите кводы, а по бокам – трайки. Если противник пустил в дело тяжелую технику, его встретят орудия танков, а в ближнем бою – еще и ракеты кводов. Если вперед идет пехота, тогда ее скосят пулеметы трайков. Самое главное – не давайте танкам команду атаковать противника, иначе эти железные дуралеи сломают строй и станут только мешать друг другу. Танки сами откроют огонь по врагу, едва тот окажется в пределах досягаемости пушек.

Наступать вам надо, сохраняя строй. Для этого придется отдавать команду каждому танку по отдельности (если дать команду всем сразу, они опять рванут вперед и сломают строй).

Сначала двигаем немного вперед один танк, потом другой и так далее. После этого подтягиваем кводы и трайки к танкам и начинаем все сначала (т. е. двигаем вперед танки). Процесс, конечно, медленный и суетный, зато теперь вы сможете сконцентрировать на противнике огромную огневую мощь.

Двигайте ваш «железный кулак» наверх. Там расположена одна орудийная башня противника. Проще всего уничтожить ее труперами – против них башня слаба.

Закончив с башней, продвигайтесь дальше на северо-запад. Там вы увидите еще один скалистый участок. В его южной части вы увидите пещеру. Это первое из двух жилищ фременов. Расстреляйте его танками и кводами. В принципе, можно произвести МСП и развернуть на этой площадке новую базу, дабы контролировать близлежащее месторождение спайса, но стоит ли игра свеч? Решать вам.

База Атрейдесов расположена на юге от площадки, где было жилище фременов. Подтяните туда «железный кулак» и покончите с врагами. Не забудьте уничтожить и второе жилище фременов, которое находится чуть ниже базы.

ПЯТАЯ МИССИЯ: Артиллеристы, начальник дал приказ...

Ваши новые войска – ракетные танки. Также теперь вы сможете производить перевозчики (которые будут таскать комбайны и поврежденную технику) и орудийные башни. Но поначалу вам необходима пехота. Только она способна быстро пройти через скалы и вовремя прикрыть от врага радар. Вам необходимо защищать его на протяжении всей миссии от врагов.

Нападать на радар начнут почти сразу же, поэтому с самого начала гоните к нему хотя бы один танк (чтобы он давил пехоту гусеницами) и всю вашу пехоту.

Далее развивайте базу, при этом учтите, что для этого вам придется построить еще один радар – тот, что дан изначально, как бы не в счет. Но не забывайте о нем – поставьте рядом орудийную башню. Еще несколько башен стоит возвести на восточной и северной сторонах вашей базы. Чтобы башни действовали эффективнее, ставьте рядом по две-три штуки.

Как можно быстрее постройте исследовательский центр и начните штамповать ракетные танки, которые надо подтянуть к радару (тому, который внизу).

Теперь вы сможете усилить ваш «железный кулак», заменив кводы и трайки ракетными танками. Держите их позади боевых танков, т. к. в ближнем бою ракетные танки очень слабы.

Теперь еще одна хитрость. Дальность стрельбы ракетного танка значительно больше, чем у орудийной башни. Однако чтобы воспользоваться этим, вам надо подводить танк к башне только по прямой, ни в коем случае не под углом (в этом случае танк часто приближается на расстояние выстрела башни). Просто двигайте танк маленькими шажками, и он сам откроет огонь.

Первой вашей целью пусть станет база противника в нижнем левом углу. Уничтожьте «железным кулаком» башни и охрану, потом при помощи инженеров захватите все здания противника. Постройте оборону и начинайте атаку на основную базу противника, которая расположена справа. Атаковать ее можно с двух сторон – сверху и снизу. Сделайте два «железных кулака» и атакуйте с обеих сторон.

ШЕСТАЯ МИССИЯ: Куплю подержанный танк

Новые войска – осадный танк, кроме того у вас появляется возможность пользоваться услугами космопорта.

На выбор у вас есть две карты. На одной карте у противника две базы: первая (основная) находится на северо-западе, а вторая (поменьше и послабее) – на северо-востоке.

Но мы рассмотрим другую карту. Тут у противника есть сразу три базы. Основная, где и находится космопорт, расположена в северной части карты, ближе к середине. Следующая база находится непосредственно над вами, а последняя – на юго-востоке. Ваша же база находится в левом нижнем углу.

Учтите: на протяжении всей данной миссии (до захвата вами космопорта противника) периодически будет появляться сообщение «Ixian Transports Detected». Это означает, что противнику через пару минут пришлют два танка, два девиатора и пару ракетных танков. Готовьтесь к бою. Это будет продолжаться, пока вы не уничтожите космопорт (т. е. до победного конца).

В общей стратегии появились изменения. Развиваем базу, но теперь как можно скорее делаем космопорт. Зачем? Первое: здесь все юниты стоят несколько дешевле, чем на заводе. Второе (и самое главное): можно заказывать сразу много юнитов, и через некоторое время они будут доставлены. То есть и дешевле, и быстрее. Правда, иногда некоторые юниты «на складе» заканчиваются, и тогда вам придется немного подождать, пока их можно будет закупить снова.

Тактика боя не изменилась. Стройте «железный кулак» и включайте в него осадные танки. Они надежно защитят всех остальных от пехоты.

Однако совет: не выходите из-под прикрытия базы, пока не уничтожите очередную группу девиаторов, иначе они вам много крови попортят.

А наступать вам надо по нижнему краю карты на восток. Там есть база нейтралов – контрабандистов. Вы можете инженерами захватить любые их здания. Но после этого сразу на захваченное здание нападет пехота контрабандистов, а все остальные здания исчезнут. Как быть? Производим инженеров, ведем их к базе контрабандистов. Одновременно подводим танк и гусеницами всех давим. При этом на вас никто не обидится! Далее подводите инженеров к сило и перерабатывающему заводу и ждите. Как только прилетит перевозчик и установит комбайн контрабандистов, снизьте скорость игры до минимальной и отдайте всем своим инженерам приказ захватывать здания. Вы получите сило со спайсом, перерабатывающий завод и комбайн, который как раз выгружает ваш (теперь уже) спайс. Чистая работа!

Ну а дальше принимайтесь за противника. Сначала захватите слабую базу, которая сверху от вашей.

Далее соорудите пару «железных кулаков» и после уничтожения очередного отряда девиаторов быстро нападайте на последнюю базу сразу с двух сторон.

Как взорвете космопорт, так и победите.

СЕДЬМАЯ МИССИЯ: Броня крепка, и танки наши быстры

Броня у девастаторов, которые вы теперь сможете производить, и впрямь крепка. К тому же они могут, как и комбайны, автоматически ремонтироваться с течением времени до 50-процентного показателя жизни. А вот со скоростью у них проблемы – ползут медленно, как черепахи.

Кроме танков вы сможете теперь строить и ракетные башни. Они стреляют дальше и сильнее, чем орудийные, но не очень эффективны против пехоты и боятся пулеметного огня (легких пехотинцев).

Поначалу вам дается только маленький отряд с инженером – берегите его. Идите вниз, убейте охрану и захватите строительный комплекс. С этого момента начинаем быстро развиваться и одновременно модернизируем строительный комплекс.

Сейчас я рекомендую снизить скорость игры процентов на двадцать пять – иначе вы просто не сможете быстро и правильно управлять своей базой, ведь надо делать много дел, а враг не дремлет.

Начиная с этой миссии, вы можете строить большие по площади фундаменты для зданий, чем и воспользуйтесь. Сразу ставьте заградотряд в западной части базы (где открытый проход и спайс рядом) – именно оттуда и будет наступать враг. В непроходимой цепочке гор чуть ниже вашей стройплощадки есть песчаная лазейка (выделена белым цветом), по которой может пройти пехота. Оттуда с завидной периодичностью будут приходить сардаукары

Императора. Поставьте там на первое время свой осадный танк и легких пехотинцев. Потом обязательно поставьте туда парочку ракетных башен. Башни обнесите бетонной стеной (чтобы защищала от выстрелов врага) и держите поблизости осадный танк (желательно два), иначе пехота вас замучает.

Еще поставьте башни возле открытого прохода на западе базы и на краю обрыва вдоль южной оконечности каменистого плато, на котором расположена ваша база. Когда враг будет проезжать мимо, башни его обстреляют. Желательно иметь тут 4–5 башен (и не забудьте укрыть их стеной со стороны врага).

Основная ваша головная боль – звуковые танки Атрейдесов и авианалеты. От налетов вас спасет только очень много ракетных башен, выстроенных среди строений базы, или еще больше ракетных танков, расставленных где только можно. И не забывайте ремонтировать здания, чинить танки и пр. после каждого авианалета!

У противника на этой карте две базы. Одна находится на северо-западе, другая – на юго-востоке. Вы как раз оказались между ними.

Ну да ничего. Начинаем штамповать девастаторы и заменяем ими боевые танки в «железном кулаке». Дальше все как обычно – движемся вперед медленно и неотвратимо.

Сначала займитесь базой на юго-востоке, она слабее. Можете захватить ее, построить там ремонтную площадку (чтобы техника после ремонта быстрее возвращалась в строй), а можете и не строить – мы и так крутые!

Отправляйтесь на северо-запад и раздавите, сожгите, взорвите всех, кого найдете.

Кого не найдете, догоните и тоже раздавите, сожгите, взорвите.

ВОСЬМАЯ МИССИЯ: Смерть с неба

Так, тут надо действовать быстро и без ошибок. Разворачивайте базу прямо там, где стоите. Далее как можно быстрее развивайтесь. На первых порах (пару раз) нападать будут с запада. Но основной вашей головной болью станет северное направление – оттуда будут регулярно наведываться к вам в гости диверсанты Ордосов. Они способны быстро и эффективно лишить вас всех строений базы. Обнаружить диверсантов могут только пехотинцы или труперы. Поэтому окружите ими здания и как можно быстрее укладывайте бетонные плиты на север. Там на самом краю каменистого плато установите ракетные башни и все ту же пехоту, иначе ракетные башни будут уничтожены диверсантами.

Однако не забывайте и о западном проходе – оттуда на вас тоже будут нападать, но диверсантов не будет. Кроме этого, Атрейдесы будут продолжать бомбить вас своими орнитоптерами.

Развивайтесь как обычно, по возможности стройте новые ракетные башни и танковые войска.

Как только построите Дворец, произведите разведку. После того как ракета будет готова, выберите цель. Ракета отличается слабой точностью попаданий, но для вас это не беда – правила в компьютерных играх для того и существуют, чтобы их обходить. Перед запуском ракеты сохраните игру, потом смело стреляйте. В случае неточного попадания восстановите игру и стреляйте снова – на этот раз ракета обязательно немного отклонится в сторону, и последствия ядерного удара будут другими.

А теперь – маленькая изюминка данной миссии. Ваша база находится в углу карты на юго-востоке. У противника три базы: первая (и главная) – на северо-западе, в углу; вторая – над вашей базой на севере; третья, самая маленькая и слабая, – на юге, посередине карты. Чуть ниже этой третьей базы будет еще одна – она принадлежит как раз тем Наемникам, о которых вам сообщили перед началом миссии. Наемники атакуют вас по мере подвоза к ним техники. Дождитесь момента, когда очередная партия Наемников будет уничтожена вашей обороной, и двигайте вперед «железный кулак». Перебейте охрану и захватите только завод

тяжелой техники. Наемники перейдут под ваш контроль (если вы захватите космопорт, Наемникам не будут подвозить технику). Подкрепление им будут подвозить бесконечно, так что у вас появится существенный бонус. Нападать на противника Наемники будут сами, вы их контролировать не сможете. Ну и пусть нападают, авось кого-нибудь прикончат.

Далее атакуйте центральную базу Ордосов и постарайтесь захватить их Дворец. Как только это вам удастся, Атрейдесы станут нейтральными – до тех пор, пока вы по ним не выстрелите, они в вас не будут ни стрелять, ни бомбить. Используйте диверсантов и Наемников, чтобы добить Ордосов.

Как только все здания и юниты Ордосов будут уничтожены, вы одержите победу. Атрейдесы так и останутся нейтральными.

ДЕВЯТАЯ МИССИЯ: Царь горы

Ордосы погибли, так что сражаться с нами теперь будут только Атрейдесы и Император.

У вас две территории на выбор. На одной из них вам придется развиваться с нуля. Ваша база находится в углу карты на юго-востоке. У противника есть одна небольшая база выше вас на севере и большущее скопище зданий на западе – целых три лагеря в одной куче.

Мы же рассмотрим другой вариант. В этом случае вы начинаете уже на готовой базе, которую надо укрепить, развить и сохранить. Однако у вас нет строительной площадки. Строим еще один комбайн, параллельно модернизируем завод и казармы. Теперь можно произвести на заводе тяжелой техники мобильную строительную площадку. Разверните ее.

Тем временем трайком разведайте территорию восточнее вашей базы. Первоначально атаковать вас будут несколькими десантами именно с востока. Смотрите, чтобы они не уничтожили ваши комбайны!

Отбив атаки, принимаемся за ракетные башни. Их вам надо расположить на южной оконечности плато с вашей базой. Там есть проход снизу, через который попрут враги. С востока противник тоже будет наступать, но идти будут вдоль нижнего края плато, так что комбайны не тронут. Поставьте на их пути «железный кулак».

Вас, естественно, будут бомбить, но, что еще неприятней, на вас будут нападать фремены. К счастью, они не могут с одного маху уничтожить здание базы. Но все же держите вдоль границ своих владений пехоту – она вовремя заметит непрошеных гостей.

Как развиваться, вы уже и без меня знаете. А наступать вам советую так: сначала прямо на восток, там в верхнем правом углу расположилась база противника. Захватите там исследовательский центр и стройплощадку – сможете построить Дворец Атрейдесов и их фабрику высоких технологий. Получите доступ к звуковым танкам, фременам и орнитоптерам. Далее двигайтесь прямо вниз. В правом нижнем углу карты есть база контрабандистов. Как с ней поступать, я уже подробно объяснял (см. шестую миссию). Получите еще один комбайн плюс перерабатывающий завод.

Теперь пора ударить в центр двумя «железными кулаками» (снизу от базы контрабандистов и сверху от бывшей базы Атрейдесов). Там сможете захватить Дворец Императора и получите возможность штамповать сардаукаров.

Ну вот, осталась лишь база Атрейдесов в нижнем левом углу, а у вас есть все возможные технологии (звуковые танки, девастаторы, фремены, Рука Смерти и сардаукары). Бедные, бедные маленькие Атрейдесы!

Это даже уже не смешно...

КАМПАНИЯ ЗА ДОМ ОРДОСОВ

ПЕРВАЯ МИССИЯ: Солдаты учатся стрелять

Все совершенно то же, что и в соответствующей миссии у Харконненов.

Выбор карты никакого значения не имеет, они различаются только месторасположением базы (в одном случае она приютилась в центре, в другом – на юге).

ВТОРАЯ МИССИЯ: Атака рейдеров

Общие советы: рейдеры не только эффективны против пехоты, но и полезны в противостоянии с трайками. Стройте их побольше.

Два варианта на выбор. Отбивайте территорию, уже захваченную Харконненами, или оккупируйте нейтральную землю. В первом случае вам дается одна строительная площадка в центре карты, с помощью которой вы воздвигаете все постройки, доступные вам, и строите «железный кулак» в виде двенадцати-пятнадцати рейдеров. По ходу развития к вам пришлют подмогу, а также спустят вражеский десант немного южнее строительной площадки. Имеет смысл построить небольшой отряд солдат, которые останутся охранять базу или выступят в роли подкрепления. Вражеская база находится к югу от вас. Наваливайтесь всей толпой и расстреливайте сначала бараки и завод по производству легкой техники, а затем и все остальное.

Второй вариант немного сложнее, хотя вместе со строительной площадкой уже построена и ветряная ловушка. Начинаете вы в северо-западном углу и должны уничтожить вражеское укрепление в противоположном углу карты, то есть на юго-востоке. Спайс расположен на юге от базы в радиусе действия юнитов противников. Прикрывайте харвестер также от атак песчаного червя. В ходе уничтожения базы противника он, скорее всего, произведет контратаку на вашу собственную группу из семи-восьми пехотинцев, поэтому заранее побеспокойтесь об ее обороне.

ТРЕТЬЯ МИССИЯ: Квод плюс рейдер – и мы побеждаем

Общие советы: самый лучший способ победить – это применять различные юниты в связке. Квод и рейдер – одна из наиболее полезных в бою комбинаций. Модернизация или апгрейд зданий позволит производить более мощные юниты.

Дальняя клетка. Начинаете в северо-восточном углу. После постройки ряда зданий типа бараков и радара вам пришлют подкрепление. Используйте его вместе с другими войсками для защиты базы от противника, идущего с западной стороны. Впрочем, изредка будут атаки и с восточной стороны. Постройте дюжину рейдеров плюс семь-восемь квадов и, объединив их в один отряд, посылайте на юг, где на каменистом плато раскинулась довольно большая база Харконненов. Ваших сил должно хватить, чтобы расквитаться с защитниками и уничтожить все здания. Если построите пехотинцев, то постарайтесь поставить их вне зоны досягаемости вражеского харвестера, что собирает спайс на юго-западе от вашей базы, так как тот легко может подавить солдат.

Клетка в самом углу. Логово Харконненов расположено в северо-западном углу. Соответственно, все атаки будут происходить с западного направления. Развивайте базу, не забывая строить все новые войска. Когда созданная армия покажется вам достаточно сильной, переходите в наступление. Постарайтесь быстро вывести из строя вражескую строительную площадку, чтобы враг не смог восстановить уничтоженные здания.

ЧЕТВЕРТАЯ МИССИЯ: Танковая лавина

Общие советы: танк хорош тем, что имеет неплохую броню и способен давить вражеских солдат. Танк Ордосов наиболее маневренен и быстр, поэтому давить им пехотинцев становится очень просто.

Четвертая миссия в кампании Ордосов предлагает не перебить всех врагов или набрать определенное количество спайса, а просто захватить вражеское здание (Outpost). Сделать это будет непросто, так как оно расположено почти в центре базы Харконненов. Развивайте до упора базу, а затем стройте штук двенадцать танков и тренируйте одного инженера. Танковая

лавина должна прокатиться в юго-восточный угол, прикрывая одинокого инженера от вражеских атак. По пути уничтожайте заслон из трайков, но в затяжные сражения не ввязывайтесь. Окруженное стеной здание и есть радар, который надо захватить. Рушьте стену и отбивайтесь от частых вражеских вылазок. Две башни на западе лучше не трогать, да и танки держите рядом, чтобы не распылять силы. Заведите инженера в радар – и вы победитель.

ПЯТАЯ МИССИЯ: Глухая оборона

Общие советы: осадный танк великолепен против пехоты и имеет большую дальность стрельбы. Лучше всего его располагать за орудийными башнями.

Уничтожьте башню и ее свиту и приступайте к захвату космопорта. После захвата космопорта привезут мобильный строительный центр. Развернув его на юге от космопорта, вы образуете строительную площадку. Постройте электростанцию и бараки, а затем постройте вплотную с космоцентром три-четыре орудийные башни. Одну лучше расположить западнее, вторую и третью чуть-чуть севернее. За башнями поставьте присланные из космопорта осадные танки – четырех должно хватить. Вызовите по космопорту дополнительный харвестер, ведь эффективно добывать спайс всего одним харвестером не получится. Через небольшие промежутки времени на вас будут нападать или группы солдат, или отряды техники. Пехотинцы легко уничтожаются на расстоянии осадными танками, они же добивают механизированные юниты противника, пока те атакуют башни. Ничего из строений создавать не надо (кроме нескольких сило, разумеется), только вовремя чините башни и присылайте новый осадный танк взамен уничтоженного. Продержитесь минут пять, и у вас в кармане окажутся пятнадцать тысяч единиц спайса. Чтобы быстрее получить искомую сумму, можно продать ряд строений.

ШЕСТАЯ МИССИЯ: Промывка мозгов

Общие советы: девиатор (deviator) – очень слабое оружие в неумелых руках, но грозный противник под управлением профессионала. Он «промывает мозги» технике, на время переманивая ее на свою сторону. Наиболее эффективны отряды из двух-трех девиаторов. Не забудьте обеспечить им танковый эскорт.

Сектор не угловой. Самое приятное в этой миссии то, что через тридцать минут (когда истечет время на секундомере) у вас появится совершенно бесплатная возможность собрать пару железных дивизий, способных в пух и прах разнести врага. Вам осталось всего ничего: развить базу и продержаться шестьсот секунд. Строить различные заводы не рекомендуется, так как изначально у вас есть великолепная возможность заказать всю технику в космопорту. Большинство атак будет происходить с восточного направления, поэтому поставьте там четыре-пять орудийных пушек, прикрытых несколькими боевыми и осадными танками. С юго-восточной стороны также будут мелкие провокации, но там хватит и одной башни при условии небольшой огневой поддержки осадных танков. Еще бы желательно оставить на охрану космопорта небольшую группу войск, усиленную построенной возле здания орудийной башней. База Харконненов расположена в юго-восточном углу, а укрепление Атрейдесов построено на севере. Однако перед тем как атаковать врагов, дождитесь, когда с интервалом в пять-семь минут начнет прибывать техника, купленная за те деньги, что вы добыли в предыдущей миссии. Каждая новая ударная группа будет состоять из двух девиаторов, двух ракетных танков, двух боевых танков и одного осадного. Интервал между прибытием таких армий не очень велик, и вскоре накопленной армии хватит для мгновенной ликвидации всех врагов. Я в этом уверен.

Вторая карта не так приятна, потому что космопорт находится намного дальше, далеко на юге. С другой стороны, база чуть лучше развита (построены бараки), да и расположена в углу, что позволяет облегчить мероприятия, связанные с обороной. Базы двух враждебных

вам Домов расположены на юго-западе и северо-западе, уничтожьте их, как только Иксианское оружие попадет в ваши надежные руки.

СЕДЬМАЯ МИССИЯ: Новые союзники

Общие советы: обязательно обнесите ракетные башни стеной. Это препятствие сами башни легко простреливают ракетами, а вот снаряды вражеских боевых танков должны будут пробивать стену, прежде чем доберутся до самой башни.

Начинаете вы в северо-западном углу карты. Над вами, то есть на севере, находится космопорт Наемников, ваших союзников, чьи услуги были оплачены Домом Ордосов. Но так как сражаются они за деньги, то в случае тяжелых потерь они отступят. Предупреждение о тяжелых потерях даст сам лидер Наемников. Все войска ваших союзников прибудут через космопорт, поэтому ни в коем случае не давайте его уничтожить. Постепенно будут прибывать все новые и новые силы Наемников, и когда искусственный интеллект (именно ему, а не вам подчинены эти войска) решит, что пора переходить в атаку, большая часть войск двинется на штурм одной из вражеских баз. Так как те участки местности, которые обследовали ваши союзники, открываются и вашим глазам, то вы вычислите расположение вражеских укрепрайонов. В этой миссии вам становятся доступны ракетные башни, поэтому постройте три-четыре таких башни на расстоянии в пол-экрана на юго-восток от строительной площадки. Именно в этом месте попытаются прорваться основные силы противника.

Учтите, что Атрейдесы получат возможность производить воздушные налеты с помощью своих орнитоптеров. Чтобы не попасть впросак, расположите в центре базы и рядом с башнями несколько ракетных танков. Орнитоптеры хоть и слабы броней и живучестью, но зато прилетают в группах по три штуки и норовят уничтожить ветряные ловушки и различные заводы. Постройте несколько ветряных ловушек, чтобы с уничтожением старых ракетные башни не отключились (когда над базой кружат орнитоптеры, это очень неприятно), а продолжали стрелять по гостям. Итак, развившись и построив космопорт и ремонтную площадку, переходите к боевым действиям. Подгадайте момент и совместно с Наемниками ликвидируйте мини-базу Атрейдесов (бараки, несколько ветряных ловушек и орудийные башни) на юге. Теперь на северо-востоке от этой мини-базы сровняйте с землей вторую такую же. Она состоит из четырех орудийных пушек, пары ветряных ловушек, бараков и перерабатывающего завода.

Итак, вы лишили противника части его производственных мощностей (солдаты такими кучами больше нападать не будут), пришла пора атаковать совместно с Наемниками два последних оплота врага, расположенных в северо-восточном углу. Тут вы встретите полный набор доступных противнику строений и ракетные башни в придачу к простым орудийным. Постройте штук пять ракетных танков плюс к десятку боевых и разбавьте войско осадными танками и пехотой. Постарайтесь вывести из строя комбайны врага, которые собирают спайс на севере от базы Атрейдесов, и сбейте ракетами летающих перевозчиков. Подтяните свежие силы и одним мощным ударом вырвите из рук Атрейдесов и Императора заслуженную победу. Не забудьте вывести из строя похожий на пирамиду дворец Императора в самом углу.

ВОСЬМАЯ МИССИЯ: Диверсанты ползут...

Общие советы: диверсанты (saboteur) – очень мощное оружие, на мой взгляд, намного мощнее атомной бомбы. Во-первых, быстрей строятся, а во-вторых, стопроцентно уничтожают выбранное здание. Если дойдут до него. Пользуйтесь возможностью включить временную невидимость.

Для этого постарайтесь определить радиус атаки самого дальнобойного юнита противника и, чуть-чуть не попадая в него, щелкните на самом диверсанте. Тот превратится в невидимку (если горят все пять зеленых точек на его изображении) и кинется на базу. Срок неви-

димости очень ограничен (пока все пять зеленых точек не погаснут), поэтому старайтесь не замедлять темпа при прорыве к нужным зданиям. Желательно перед любой попыткой сохраняться, также рекомендую жертвовать каким-нибудь танком, чтобы он раздавил пехотинцев у входа и быстро сматывал удочки. За ним погонятся, и часть юнитов покинет базу, упростив работу диверсанта.

В этой миссии вам предстоит разобраться с представителями аж трех враждебных сторон. Это цитадель Харконненов в юго-восточном углу, база Атрейдесов в северо-восточном углу и небольшой укрепрайон Императора. К счастью, ваши друзья Наемники вас не покинули, а поэтому смогут прикрывать северные подступы к базе и изматывать силы врагов периодическими контратаками. Видите ложбинку между горами на востоке от вашей базы? Именно здесь пойдут основные силы противника, поэтому поставьте с небольшим интервалом три-четыре ракетные башни, аккуратно обнесенные стеной. За стену поставьте осадные танки и несколько ракетных. С южной стороны также пойдут небольшие вылазки, так что поставьте одну башню и несколько юнитов прикрытия.

Развивая вашу базу, периодически сохраняйте игру – Харконнены раздобыли атомную бомбу, и только сохранением можно уменьшить ущерб от нее. Как только услышите сообщение о прибытии атомной боеголовки, загружайте предыдущую сохраненку и постарайтесь, чтобы сохранить игру еще раз прямо перед сообщением о бомбе. Теперь, загрузив пару раз сохраненную версию, можно добиться, чтобы бомба не уничтожила важный объект. Обычно она все равно попадет по базе, но уничтожить здание атомная бомба в состоянии лишь в случае прямого попадания (а не где-то рядом).

Развивая базу, постарайтесь побыстрее построить Дворец, чтобы получить доступ к новому оружию Дома Ордосов – к самим диверсантам. Постройте парочку таких ребят и, как только Наемники пойдут в атаку, затеряйтесь в их пестрой массе. Обычно в суматохе боя можно проскочить мимо заварушки, устроенной перед входом на базу, и взорвать несколько важных для врага зданий. В принципе, вначале лучше уничтожать башни, что делается элементарно, ведь стоят они на отшибе базы и пехоты (способной обнаружить невидимок) обычно рядом нет. Проберитесь несколькими диверсантами на базу Императора, где сначала ликвидируйте ребятами охранные башни, а затем аккуратненько взорвите как космопорт, так и завод. Теперь возможности императорских сил сильно ограничены, и следующий поход Наемников добьет жалкие остатки их базы.

Теперь пора взяться за Атрейдесов, благо диверсанты взорвут все башни и уничтожат заводы (легкой и тяжелой техники, а также перерабатывающий). Если есть желание, можно навалиться танками на потрепанные силы врага (новых-то построить не может, а старые подвергаются атакам Наемников) и захватить инженерами строительную площадку, чтобы в дальнейшем строить те же звуковые танки или орнитоптеры.

Теперь на десерт осталась база Харконненов! Очень легко ее уничтожить, если знать пару хитростей. Во-первых, на нее можно попасть с северной стороны, проехав чуть-чуть на юго-восток от императорской базы. Пушек с этой стороны нет (!!!), да и юнитов охраны очень мало. Подгоните туда большую часть ваших танков, пару девиаторов и всех построенных диверсантов. Ликвидируйте прямой атакой перерабатывающий завод и бараки, а затем дальнобойной техникой сровняйте с землей восемь ветряных ловушек. Зайдите парой диверсантов на базу с западной стороны и взорвите орудийные башни. Ракетные не трогайте – они все равно стрелять не будут, так как им не хватает электричества.

Девиаторами «промойте мозги» медлительным девастаторам и взорвите их (щелкнув на юните), подогнав в самую гущу вражеских сил и строений. Теперь у Харконненов осталась кучка легкой техники и немного танков, с которыми можно даже не разбираться, если в это время Наемники решат навестить базу (а кого им еще атаковать, если все другие Дома уже уничтожены?). Добейте беспризорные комбайны после того, как последнее здание взлетит

на воздух, и празднуйте победу. Количество потерянных юнитов в статистике, как ваших, так и чужих, должно порадовать глаз. Знай наших!

ДЕВЯТАЯ МИССИЯ: Все на одного

Опять же хочу предупредить: если вы любите штамповать гигантские армии, а затем «одним махом всех убивахом», то Ордосы не для вас. Необходимы молниеносные вылазки: изматывающие врага, уничтожающие его комбайны, здания, юниты. Постоянно навещайте базы недругов диверсантами, «промывайте мозги» девиаторами и лишь затем бросайте в атаку небольшую танковую армию, чтобы добить выживших. Последнюю задачу даже можно переложить на плечи Наемников, так как их сил на полноценный штурм укрепленной базы никогда не хватит, но очень ослабленную цитадель они с радостью уничтожат.

А вообще девятая миссия – это самая приятная миссия, в которой диверсанты развернутся во всей своей красе. Зданий, пригодных к взрыву, хоть отбавляй, а быстрая ликвидация нескольких из них очень скоро приведет вас к победе. Однако обо всем по порядку.

В качестве мишени для атаки на глобальной карте Дюны выбирайте сектор, контролируемый Харконненами, то есть тот, что красного цвета. Итак, опишу диспозицию. В северо-западном углу расположились Харконнены, на юге от них построили базу войска, подчиняющиеся Императору. Что касается Атрейдесов, то они находятся на юго-западе от ваших укреплений. С них-то мы и начнем.

Однако предварительно надо развиться хотя бы до такого состояния, чтобы построить Дворец. Враги будут идти с двух направлений: с запада и с юго-запада. Против первых установите несколько ракетных танков, а вот насчет угрозы с юго-западного направления можете не волноваться. Их возьмут на себя ваши постоянные союзники – Наемники. Случаев, когда Наемники не смогли бы защитить базу, я не припомню – такая вероятность чрезвычайно мала. Итак, защиту вы легко построили (тем более, что ваша база расположена в углу), несколько ракетных танков для истребления орнитоптеров сделали или купили, а все три-четыре харвестера бесперебойно переносятся туда-сюда леталками. Теперь приступайте к поэтапной ликвидации врага.

Этап номер один. База Атрейдесов в целом неплохо защищена, но имеет несколько слабых мест. Стройте новые войска и копите спайс, пока не будут готовы шесть диверсантов (они быстро тренируются). Ведите их на юг к самой кромке карты, а затем прикажите идти на запад, чтобы прибыть к базе Атрейдесов с южной стороны. Сохранитесь. Поставьте одному смельчаку невидимость и взорвите первую орудийную башню, затем таким же образом уничтожьте вторую, третью, четвертую и пятую. Последним саботажником войдите в перерабатывающий завод противника, чтобы урезать его финансовый паек.

В это время шестой диверсант вполне спокойно пройдет через главный вход на севере и взорвет второй перерабатывающий завод. Противник остался без денег. Подводите с южной стороны десяток танков и разнесите почти не охраняемые строительную площадку, космопорт, завод тяжелой техники. Если стрелять дальнобойными юнитами, то легко уничтожите Дворец, радар, ряд ветряных ловушек, исследовательский центр. Остается добить пять ракетных башен с северного входа, чтобы полностью разнести остатки базы. Добить эти башни можно либо ракетными танками (чтобы их ракеты доставали до башен, а те не могли до них достать), либо диверсантами, либо ими же уничтожить несколько ветряных ловушек, чтобы обесточить ракетные башни.

Этап номер два. Самый легкий. Диверсанты пробираются в место между базой Харконненов и ставкой Императора, а затем ползут чуть-чуть на север, где за двумя орудийными башнями расположен перерабатывающий завод. У Императора всего один такой, поэтому утрата его будет врагам очень неприятна. Теперь возможны три варианта действий: нападать на последнюю базу с севера (две башни, но тут базу прикрывают и орудия Харконненов), с

юга (одна башня) или с востока (также две башни). В любом случае взорвите диверсантами все башни и дождитесь прихода войск Наемников, чтобы вместе «подчистить концы». Если все проведено так, как сказано выше, то ваши потери будут минимальны, а на все операции по штурму императорской базы хватит пары девиаторов, одного осадного танка, пары ракетных и штук пяти-шести обычных, то есть боевых. Как говаривал мой кумир, «не числом, а уменьем». Намного приятней победить уменьем, чем задавить количеством, не правда ли?

Этап номер три. Заключительный. База Харконненов – крепкий орешек, но теперь ее юное прикрытие в виде императорских сил разбито в пух и прах. Сначала затерроризируйте комбайны врага, чтобы урезать денежные потоки в копилку Харконненов. Взорвите диверсантами все три орудийные башни, но ракетную на востоке можно не трогать. Перебейте мобильные юниты врага быстрым танковым прорывом (2–3 ракетных танка, 2 осадных, 7–8 обычных, 2–3 девиатора), а затем методично сровняйте с землей строительную площадку и перерабатывающий завод. Проехавшись танками вдоль западной кромки карты, уничтожьте все ветряные ловушки так, чтобы не попадать под огонь башен, охраняющих восточный вход на базу. Теперь враг почти полностью лишен энергии, и три ракетные башни совсем безобидны. Осталось довершить дело ликвидацией трех орудийных башен на востоке базы. Хотя можно предоставить это Наемникам.

Есть и другой сектор, в данный момент захваченный Атрейдесами, он окрашен в голубой цвет. С одной стороны, миссия более сложная: враги находятся ближе к вам, а значит, приготовиться к приему гостей вам станет сложнее. К тому же ваши Наемники расположены на приличном удалении, да и большинство пушек врага являются ракетными. В центре карты на двух частях расположилась цитадель Императора, хотя сам он укрылся на территории Харконненов. Первым делом уничтожьте восточную, то есть дальнюю половину императорской базы: она очень слабо защищена. Вторая часть чуть-чуть лучше укреплена, но трех диверсантов хватит как раз на три ракетные башни.

Пора позаботиться об Атрейдесах (они в юго-восточной части карты, но с востока их можно обойти). Очень, очень легко о них заботиться. Зайдите в проход на эту базу с восточной стороны. Ликвидируйте ничем и никем не защищенные ветряные ловушки и сило, обнесенные стеной. Теперь ракетные башни должны отключиться (а их очень много, штук восемь), а орудийных у Атрейдесов нет. Если энергии у врага еще достаточно, можно чуть-чуть рискнуть и уничтожить еще две ветряные ловушки немного западней тех, что вы только что снесли. Сровняйте все здания с землей, и Атрейдесы вам больше не помешают. Переходите к Харконненам...

Вот тут-то и приходит понимание, что этот сектор сложнее, чем предыдущий. Диверсанты не будут столь полезны, так как везде полно вражеских пехотинцев. Однако северо-восточный проход, охраняемый четырьмя ракетными башнями, не столь многолюден. Немного севернее и западнее расположены два перерабатывающих завода. Взорвите их, чтобы отрезать Харконненов от спайса. Соберите танковую армию и нагло ломитесь в северные ворота, где диверсанты предварительно позаботились о ракетных башнях. Чуть-чуть на север вглубь базы снесите строительную площадку Харконненов, а на западе от нее – последний перерабатывающий завод Императора. При прямой атаке небольшие потери неизбежны, но если есть терпение, то все процедуры выполняются вездесущими диверсантами. Итак, Харконнены и Император остались без строительных площадок и перерабатывающего завода, а значит, без денег и возможности восстанавливать здания и строить юниты. Измотайте противника парой совместных операций с Наемниками, и он ваш.

КАМПАНИЯ ЗА ДОМ АТРЕЙДЕСОВ

ПЕРВАЯ МИССИЯ: В пустынях и песках...

Общие советы: за одну ходку за спайсом харвестер приносит семьсот кредитов. Получить харвестер можно, либо построив перерабатывающий завод (и вам пришлют его бесплатно), либо купив его в космопорту или на заводе.

Независимо от выбранной карты действия останутся прежними. Перво-наперво выделяйте все доступные войска в большую группу и отправляйте ее зачищать окружающую местность от пехотинцев врага. В это время стройте ветряную ловушку, сило и перерабатывающий завод. Как только на вашем счету окажутся 2 500 кредитов, миссия успешно завершится.

ВТОРАЯ МИССИЯ: Чуть-чуть трайков и немного пехоты

На выбор даются два сектора. Опишем сначала тот, что внизу (то есть южнее). Мини-база Харконненов, состоящая из радара, бараков и строительной площадки, расположена на юге от вашей. Стройте бараки, штампуйте семь-восемь солдат и, объединив их с имеющимися силами, ведите ребят штурмовать базу. Первым делом расправьтесь с защитниками, а затем взрывайте вражеские бараки. Быстро стройте десяток пехотинцев на родной базе, чтобы они могли отбить периодические атаки трайка и/или одного-двух солдат. Враги придут с западной стороны. Добивайте базу Харконненов, и победа у вас в кармане.

Другой сектор чуть-чуть более легкий, чем предыдущий. Развивая базу, натренируйте десять-двенадцать пехотинцев и приплюсуйте к ним пять трайков и солдат, выданных в начале миссии. Посылайте их на юг, где уютно расположились бараки, строительная площадка и две ветряные ловушки. Снеся их и добив выживших, вы увидите надпись о победе. Главное — не строить лишнего, ведь миссия проходится без дополнительных трайков, поэтому завод по производству легкой техники (light factory) вряд ли понадобится.

ТРЕТЬЯ МИССИЯ: Кровь и песок

Выбирайте сектор, уже контролируемый Ордосами. Итак, стройте ветряные ловушки, перерабатывающий завод, бараки и радар. Завод по производству легкой техники не обязателен, хотя можно построить и его. Вражеская база находится в северо-западном углу карты. Постройте десятка два легких пехотинцев, а затем наштампуйте дюжину труперов. Посылайте ваше воинство совместно с техникой на базу противника. Постоянно клепайте новые юниты, пока идет уничтожение защитников и зданий противника. Вскоре перевозчик принесет на базу два трайка и два квада. Объединив их с уже атакующими Ордосов войсками, вы обязательно вырвете победу. Опасайтесь харвестера, сразу выделив всю технику на его атаку и держа пехоту подальше. Уничтожив врага, можно спокойно собрать необходимые 5 000 единиц спайса. Кстати, обследуйте северо-восточный угол, чтобы полюбоваться развалинами цитадели Харконненов.

Другой сектор более сложен. У врага есть завод легкой техники, а сам он располагается ближе к вашей базе. Находится же он в северо-восточной части карты.

ЧЕТВЕРТАЯ МИССИЯ: Мгновенный прорыв

Это задание простое: защитить фременов в юго-восточном углу карты, а заодно покончить с укреплением Харконненов. Берите все войска и сразу (подчеркиваю, сразу) езжайте на север, а затем на запад. Уничтожьте по дороге трайк и навалитесь всем скопом на орудийную башню. Ликвидируйте на базе противника в первую очередь именно завод по производству тяжелой техники, потом бараки, перерабатывающий завод, строительную площадку и все остальное. По ходу действия на вашу базу подбросят подкрепления в виде двух танков и трайка, а врагам привезут несколько труперов. Объедините ваши силы и, подавив пехоту, до-

бейте вторую орудийную башню на севере. После тотального уничтожения всех строений на родную базу попрут трайк и пара пехотинцев, так что натренируйте группу пехоты из свежевыстроенных бараков.

ПЯТАЯ МИССИЯ: Буря в пустыне

Харконнены захватили фременов и намерены использовать их в качестве заложников. Их держат в бараках в самом-самом северо-западном углу. Однако прежде необходимо добыть подкрепление, конфисковав технику у контрабандистов. Постройте три трайка и, объединив их с квадом и инженером, посылайте на север вдоль горной гряды. Сверните на восток, как только увидите проход в том направлении. Игнорируя предупреждение контрабандистов, ликвидируйте все пять пехотинцев. Захватывайте космопорт, и фрегат тут же выгрузит три боевых танка и пару квадов. Как дополнение к боевой технике, привезут и мобильную строительную площадку. Разверните ее, начните строить базу, клепать много-много юнитов, и в конце концов перебьете всех злобных Харконненов...

Что, вас не устраивает такой вариант? Могу предложить немного рискованный, но не такой стандартный и утомительный. Заказывайте в космопорту всю доступную боевую технику, в то время как завод и бараки будут работать на полную мощность. Объединяйте ваши силы в одну большую и разношерстную толпу и ведите всех точно на запад от космопорта, на вражескую базу. Однако перед этим выделите трех-четырех труперов и одного инженера. Посылайте их на север от космопорта, пока они не упрутся в кромку карты.

Теперь уничтожайте одинокий трайк на западе и переключайтесь на основную ударную армию. Эта армия должна скопиться около прохода и выманить к себе все силы противника. Быстро проходите труперами и инженером на запад до конца гряды и двигайтесь немного на юг, где труперы сцепятся с орудийной башней Харконненов. Инженер не ввязывается ни в какие сражения и бежит немного на запад, а затем на север до упора в виде кромки карты. Держитесь точно именно вдоль кромки, и вскоре вы увидите сило, затем две ветряные ловушки и сами бараки, которые нужно захватить. Ни в коем случае не перемещайтесь на юг, так как там стоит еще одна орудийная башня. Пройдя вдоль кромки и не попав в радиус огня башни, заходите в бараки. Через секунду миссия закончится, даже если ударная армия, о которой вы забыли, уже погибла в неравном бою.

ШЕСТАЯ МИССИЯ: Осада

Сейчас постарайтесь, развивая базу, руководить боевыми действиями. Щелкайте на какое-нибудь здание и, пока оно строится, смотрите за юнитами, затем размещайте уже созданное строение и возвращайтесь к маневрам. С самого начала соберите все силы и ведите их на север. От того места, где стояли вражеские трайк и квад, мысленно перенеситесь на один экран на север – именно тут стоят две орудийные башни. Подведите к ним ракетный и осадный танки и поочередно (с безопасного расстояния) расстреляйте обе. Убирайте технику обратно на базу, оставив на расчищенном месте небольшое прикрытие в виде осадного танка и прикрывающих его пехотинцев. Пока танк будет уничтожать пехоту противника, отбейте атаку ракетного и боевого танка Ордосов на вашу базу – они придут с востока.

В это время построенный радар и завод тяжелой техники позволят возвести космопорт. Заказывайте осадные танки, боевые, дополнительный комбайн и перевозчики к ним. Теперь посылайте армаду немного к северо-западной части карты, где надо, не доходя до радиуса обстрела орудийной башни, перестрелять ракетными танками целую толпу пехотинцев. Когда их поток иссякнет, с безопасного расстояния взорвите башню и ликвидируйте пару боевых танков. Уничтожайте всю мини-базу: в первую очередь взорвите космопорт, через который постоянно прибывали все новые и новые войска. На всю операцию по уничтожению мини-базы хватит пяти боевых, трех осадных и одного ракетного танка. Отведите малость

потрепанные силы на ремонт, а сами покупайте новые войска. Теперь остался один противник – Ордосы, раскинувшие свои укрепления на севере карты.

Накопите десяток боевых танков, присоедините к ним три ракетных и пару осадных. Постройте дополнительно немного квадов и трайков. Двигайте свою армаду к главному, северному входу на базу противника. Квадами и трайками езжайте к разрушенной мини-базе в углу, а от нее – по кромке карты на восток. Это еще один проход на базу, абсолютно лишенный каких-либо пушек, однако слишком узкий для широкомасштабных боевых действий. Атака перерабатывающего завода отвлечет на время основные силы защитников, и вы сможете ракетными танками с безопасного расстояния расстрелять обе орудийные башни.

Теперь сцепитесь с волной Ордосов и оставшимися силами ломитесь на север, вглубь базы. Уничтожайте все три завода и бараки, затем, продвинувшись на север, уничтожьте перерабатывающий завод, которой был атакован вашими трайками. Уничтожьте стену на востоке, чтобы взорвать строительную площадку и ветряные ловушки. Ликвидируйте еще одну стену, бараки и два завода. На этом остатки сил можно эвакуировать, приказав отвести их в ремонтную площадку. В это время произведенной на базе техники будет достаточно для повторной, уже окончательной атаки. К тому же привезут подкрепление в виде трех боевых и трех ракетных танков. Расстреляйте орудийные башни и взорвите все, что увидите. Ликвидируйте и две башни в центре карты.

Другой сектор (восточнее). Заметно сложнее, чем предыдущая карта, из-за присутствия трех баз: Наемников, контрабандистов и самих Ордосов. Как вы помните, в другом секторе Наемников не было. Их база находится прямо на западе от вас и очень хорошо укреплена с северной стороны двумя ракетными башнями. Атакуйте ее с юга, где одна орудийная башня сносится ракетными танками без всяких проблем. Уничтожьте электростанции, и ракетные башни выйдут из строя.

Теперь ликвидируйте сопротивление и переключайтесь на остальных врагов. Их поселения расположены в юго-восточной части карты. Несколько машин и отряд пехоты может следовать по восточной кромке карты, чтобы достичь космопорта, охраняемого с запада одной башней. Уничтожайте этот космопорт, чтобы отрезать Ордосам доступ к бесплатным подкреплениям. Основной группой сил нападайте с западной стороны, где, разрушив две орудийные башни, надо ликвидировать перерабатывающий завод и строительную площадку немного восточнее и второй перерабатывающий завод к югу отсюда. Денежный поток вы перекрыли, а следовательно, гарантированно победили.

СЕДЬМАЯ МИССИЯ: Под звуки боя

Не сказать, чтобы очень сложный этап, но довольно интересный. Как обычно, обустраивайте базу, и вскоре после прибытия подкреплений вам сообщат об устроенной Императором ловушке. Отразите пехотную атаку с севера и уничтожьте технику и солдат, прибывших с восточного направления. У Харконненов две базы: средних размеров в центре и большая в северо-западном углу. Начните именно с центральной базы: она охраняется только пехотой, если не считать двух осадных танков центре и башен около входов.

Обойдите эту базу с западной стороны и взорвите никем не охраняемый перерабатывающий завод немного севернее самой базы. Будьте готовы к контратаке со стороны главной базы. С востока от центральной цитадели ликвидируйте тройку боевых танков и пехоту, а зтем снесите как башни, так и ветряные ловушки. Теперь, накопив достаточное количество звуковых, осадных и боевых (для прикрытия) танков, перебейте массу пехоты и рушьте ракетными танками все башни. Если прикупили еще техники, то приступайте к планомерному уничтожению главной базы в северо-западном углу.

Существуют три варианта ее атаки. Первый – ломиться через главный восточный вход и принять на себя огонь всех четырех башен. Второй – по северному краю карты дойти до этой

базы и взорвать стену, а потом рушить ветряные ловушки и строительный завод в самом углу. Третий вариант – подойти к базе с юга и устроить около узенького прохода генеральное сражение с противником. То есть через этот узенький ход может пройти только пехота, но техника взобраться уже не сможет. Враги тут же ринутся в обход и, выезжая через восточный вход и объезжая базу, нападут на армию с западной стороны. Ведите с ними сражение (враги будут сильно разобщены из-за поиска пути к вам и растянутся в длинную цепочку, в то время как ваши «орлы» будут палить одновременно) и по узкому проходу проведите отряд труперов, которые в суматохе останутся незамеченными и взорвут исследовательский центр и все, до чего смогут добраться. Я комбинировал второй и третий варианты атаки и вышел из сражений с минимальными потерями.

ВОСЬМАЯ МИССИЯ: Партизанская война

Общие советы: построив Дворец, вы получите возможность строить фременов, невидимых солдат с мощной броней и атакой. Они постоянно невидимы, если сами не атакуют кого-либо или рядом нет пехоты.

Отбейте атаку и объедините несколько единиц техники и всех инженеров в одну большую группу. Остальные юниты пусть защищают развивающуюся базу. Теперь, следуя северной кромке карты, дойдите группой с инженерами до базы контрабандистов. Они будут настроены к вам нейтрально и превратятся во врагов только в случае прямого нападения на них. Раздавите юнитом всех трех солдат (нападением *это* не считается – может, вы поступили так случайно, ошиблись немножко?) и захватывайте инженерами все три сило со спайсом и перерабатывающий завод. Получите массу денег, которые пойдут на быстрое благоустройство базы и покупку новой техники.

Немного юго-восточней бывшей базы контрабандистов расположена мини-база Ордосов. Ее охраняют три орудийные башни и немного трайков и квадов. Расстреляйте башни вашими ракетными танками и ликвидируйте базу и ее защитников. Теперь остались две цитадели: Ордосов в юго-западном углу и Харконненов в юго-восточном. В принципе, учитывая изначально большое количество техники, которую дают с самого начала, вполне возможно сразу в начале игры снести Харконненов. Их база очень мала и слабо защищена. Обойдите ее с западной стороны и нападите с прохода на юге. Так вы сможете не связываться с тремя башнями, а взорвать малочисленные юниты врага, а затем все здания, включая ветряные ловушки. Электроэнергия у врага достигнет нулевой отметки, поэтому две ракетные башни замолчат раз и навсегда. Одну орудийную расстреляйте издалека.

Итак, почти с самого начала игры вы ликвидировали с минимальными потерями три укрепления и набрали большое количество спайса из сило контрабандистов и собственными комбайнами. Ордосы наконец опомнятся и начнут посылать на вашу базу свои войска. Атаки будут происходить с юго-западного направления, так что поставьте там две-три башни. Обязательно поставьте около них побольше пехоты, чтобы замечать невидимых диверсантов. Обследуйте и местность, чтобы видеть приближающихся диверсантов до того, как они включат невидимость. Накопив побольше техники и пехоты, переходите к атаке. Технику отправляйте к северному входу на базу. Ведите пехоту (штук двадцать труперов, пять фременов и дюжину легких пехотинцев) к южному краю карты, откуда она направится на запад.

Пройдя по горам, солдаты обнаружат секретный проход на базу Ордосов. Уничтожайте четыре сило, радар, ракетную башню и всякие здания, пока в северном проходе будет идти стычка между вашей техникой и защитниками базы. (Учтите, что сперва должна напасть техника для выманивания всех-всех юнитов врага из глубины базы ко входу.) Если сражение удастся затянуть подольше, можно и даже нужно разнести полбазы, особенно важно уничтожить строительную площадку на севере от секретного входа, а затем Дворец в самом углу. Желательно и взорвать как можно больше обычных зданий, чтобы противник не оправился

от вашего нападения. В принципе, техникой даже можно пожертвовать, если солдаты грамотно сработали. Стройте новые юниты и добивайте все, что осталось добить. Сделать это можно фременами, а можно – новой танковой лавиной.

ДЕВЯТАЯ МИССИЯ: Император, мы пришли за тобой!

Советую выбрать угловой сектор: хотя стратегически ваши противники расположены лучше, но зато ваши базы находятся на минимальном удалении друг от друга и их можно защищать как одну. Где расположены враги? На востоке и западе от вашей базы находятся две цитадели средней мощности, на один экран южнее находится начало базы Императора, которая тянется до северного края карты. Главная и наиболее укрепленная база Харконненов раскинулась в северо-западной части.

Развивайте базу и налаживайте оборону на северном направлении. Как только накопите семь-восемь боевых танков, несколько ракетных и осадных, то можете предпринять штурм одной из мини-баз на востоке или западе. Какую именно лучше атаковать в первую очередь, сказать сложно: на восточной расположено меньше охранных башен, но и больше юнитов, чем на западной.

Разгромив обе базы (на западной нет ни ракетных башен, ни танков – примените орнитоптеров), готовьтесь к следующему прорыву. Принимайтесь за базу Императора. На юге от нее уничтожьте перерабатывающий завод и сило, охраняемые одной башней, но дальше на север не суйтесь. Натренировав во Дворце побольше фременов и усилив их труперами, ведите ребят в северо-восточный угол. Оттуда пройдите на запад, поднимитесь по склону, недоступному для техники, и наведите большой переполох в тылу врага. Если при этом техника отчаянно ломанется на базу через главный южный вход, то враги бросятся к этому входу и не будут сильно мешать пехоте при уничтожении зданий.

Пройдитесь солдатами с севера цитадели Императора на юг, избавив врагов от всех строений. Осталось расстрелять орудийные башни (ракетные работать не должны), которые во множестве охраняют южный проход. Поднакопите силы и ведите войска к северной кромке карты, откуда пройдите в северо-западный угол. Именно здесь, у северного входа на главную базу Харконненов, сопротивление будет наименьшим. Уничтожьте одинокую башню и волну защитников и принимайтесь за методичное разрушение перерабатывающих и иных заводов и ветряных ловушек. Небольшую группу можно отправить с середины бывшей базы Императора по мостику в гости к Харконненам. Они могут разрушить строительную площадку и ряд важных зданий типа космопорта или исследовательского центра. Объединив в центре базы силы, расстреляйте (лучше с безопасного расстояния) все башни, а затем и строения.

Второй сектор, не угловой. Оборона у вас слабенькая, базы разъединены сильно. Вам противостоят три серьезные базы: в северо-восточном углу – императорская, чуть ниже ее расположена главная цитадель Харконненов, а вторая база этого Дома отстроена в северо-западной части карты. Первой падет вторая база Харконненов (четыре башни, немного юнитов. Небольшая и сравнительно слабая; нападайте с севера). Затем настанет очередь базы Императора (пройдите по мостику с западной стороны, чтобы избежать схватки с четырьмя башнями и спокойно разрушить наиболее ценные здания. В самом углу расположен Дворец, прикрываемый дополнительно двумя ракетными башнями). Третьей целью выбирайте главную базу Харконненов (крепкий орешек, поэтому нападайте с северного входа, чтобы не попасть под огонь одновременно восьми (!) охранных башен). Уничтожив строительную площадку рядом с северным входом, можно постепенно выводить башни из строя без боязни их последующего восстановления на прежнем месте.

Император мертв! Празднуйте победу – вы ее заработали...

Акименко Никита, клуб «Game Galaxy»

FULL THROTTLE

РАЗРАБОТЧИК	LucasArts
ИЗДАТЕЛЬ	LucasArts
ВЫХОД	июнь 1995
ЖАНР	великий квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★★

Операционная система	DOS
Процессор	386 и выше
Оперативная память	8 Мб
Привод CD-ROM	двухскоростной

Full Throttle по праву считается одним из лучших «несерьезных» квестов. Сделан он как превосходный мультфильм, и хотя после его выхода в свет прошло уже довольно много времени (по меркам индустрии компьютерных игр), смотрится игра и сейчас отлично. Как говорится, настоящее качество от времени не тускнеет. Расхваливать Full Throttle мы тоже не будем – он в этом и не нуждается. Это – ИГРА. И этим сказано все.

Итак, для тех, кто еще не играл в сие замечательное произведение игрового искусства или же когда-то играл, но не смог сам дойти до победы, я расскажу, как это сделать. А те, кто собственноручно сумели его пройти (не сомневаюсь, что таковых большинство), пусть просто вспомнят то время, когда они были поглощены самым важным делом на свете – спасали последний в США завод по производству мотоциклов от... Впрочем, не надо портить удовольствие тем, кто еще не играл в Full Throttle.

Управление в игре производится мышью и при помощи специального меню, которое состоит из руки (ударить или взять), сапога (пнуть), рта (поболтать и обругать) и глаз (посмотреть, где и что можно взять, ударить, пнуть или обругать). Правой кнопкой мыши вы вызываете сумку (inventory). Во время поездок мотоциклом управляйте мышью либо с помощью клавиатуры. Мышь: правая кнопка – смена оружия, левая – удар. Клавиатура: стрелки – управление, Ctrl – удар.

Итак, в недалеком будущем, где-то в Техасе... А может быть, и не в Техасе... А может, в далеком будущем...

БАР

Вначале вы обнаруживаете себя (то есть Бена) в мусорном ящике, тщетно пытающегося из него выбраться при помощи своих кулаков. Ударьте рукой по крышке бака и вылезайте. Удостоверьтесь, что в этой помойке ничего полезного нет, и выходите во двор. Перед входом в бар «Kick Stand» стоит ваш мотоцикл, но ключей у вас нет. Бар закрыт. Обратите особое внимание на название бара. Воздействуйте на дверь соответственно его названию (пните), и дверь откроется. Заходите внутрь и попытайтесь узнать у бармена, что с вами случилось. Бармен окажется не очень-то разговорчивым. Чтобы развязать ему язык, подергайте за кольцо в носу, и он с удовольствием отдаст ключи от вашего мотоцикла. Посмотрите на картинки на стене, на чучело барсука, на игровые автоматы, пните пианино... Теперь садитесь на свой мотоцикл – и вперед! По пути попадется рокер из другой банды. Укажите ему его место, надавав тумаков. Пусть больше не обгоняет. После победы над рокером вам вздумалось полихачить, и во время одного из пируэтов у мотоцикла прямо на ходу отвалилось переднее колесо. Затем искры, гро-

хот... и, наконец, мотоцикл взрывается! Бен не помнит, сколько он пролежал на обочине без сознания, помнит только, как кто-то остановил машину и сфотографировал его рядом с обломками мотоцикла. Бен придет в себя в каком-то помещении, напоминающем гараж.

ЗНАКОМСТВО С MAUREEN

Поговорите со своей спасительницей, ее зовут Maureen и она работает автомехаником. Она расскажет вам о себе и пообещает починить ваш мотоцикл (причем бесплатно, что в Америке попахивает чем-то подозрительным), который, как ни странно, остался почти цел. Расспросите ее поподробнее, какие запасные части вам нужно найти и где. Возьмите справа шланг (hose) и канистру (gas tank). Выйдите на улицу, поговорите с репортером (Miranda). Бен расскажет ей, что на его банду устроили засаду где-то здесь, на ближайшем шоссе. Попросите разрешения воспользоваться ее машиной. Она вроде бы согласится поехать с вами. Вот ведь вредная репортерша: как только вы отвернулись, она скрылась и даже не попрощалась. Ну да ничего, она еще пожалеет, что не взяла Бена с собой. Итак, вам надо найти газовую горелку (torch), переднюю вилку (fork) и бензин.

ГОРЕЛКА

С горелкой проще всего – ее стащил один житель городка, Todd, живущий в передвижном трейлере на окраине города. Идите к трейлеру. Но так как Todd не признает свою вину и даже позволяет себе нахамить через дверь, то придется применить физическую силу. Выбейте дверь ногой именно в момент, когда Todd отвечает вам, чтобы его стукнуло дверью посильнее. Он потеряет сознание. На левой стене откройте шкаф, возьмите отмычку (lockpick). На дальней стене – холодильник (refrigerator), откройте его и возьмите мясо. Справа есть место, ведущее в подвал. Забирайте горелку, заодно можно поприкалываться над фигурами. Возвращайтесь к Maureen и отдайте ей свою находку.

БЕНЗИН

Отправляйтесь к башне с бензином, откройте навесной замок (lock) при помощи отмычки. Возьмите замок с собой. Попытайтесь дотронуться до лестницы. Завоет сирена, Бен сразу же спрыгнет с лестницы и побежит. Полицейские прилетят, постреляют маленько и улетят. Этот маневр можно повторять сколько угодно, а результата все равно не будет, как, впрочем, и бензина. Включив сигнал тревоги, быстро спрячьтесь за большую цистерну на заднем фоне, что рядом с башней. Полицейские начнут искать вас, но не найдут и будут ломать голову, кто же дал сигнал тревоги. Затем посадят свой летательный аппарат рядом с башней и полезут наверх в надежде задержать вас на месте преступления. А вы в это время тихо подойдите к летательному аппарату. Откройте крышку бака, подействуйте на него шлангом, затем канистрой. Не течет? Воздействуйте на шланг ртом! Когда канистра заполнится, полицейские заметят вас внизу и начнут спускаться. Убегайте как можно скорее и возвращайтесь к Maureen.

ВИЛКА

На окраине города есть свалка, там и можно достать почти новую переднюю вилку. Идите к воротам свалки, там вы увидите цепь, выходящую с противоположной стороны стены. Можно, взявшись за цепь, поднять тяжелые ворота, но как только вы ее отпустите, ворота сразу же опустятся. Для решения этой проблемы закройте ворота замком и затем спокойно забирайтесь по стене на свалку. Самые наблюдательные, должно быть, заметили рядом с трейлером большие мешки с песком и кучу в песочнице, которые, по мнению Бена, говорят

о присутствии большой собаки. Но в трейлере собаки не было, значит... Наверное, она должна охранять свалку. Спрыгните внутрь и попробуйте взять из кучи мусора нужную вам переднюю вилку. Ага, покусали вас? Так вам и надо! Прыгайте вниз и идите вправо, пока не найдете несколько машин и собаку, бросьте мясо в любую машину (лучше в ближайшую, сиреневого цвета) и идите назад. Надо найти вход в подъемный кран. Для этого вернитесь на стену, откуда вы его увидите, а затем, спустившись, подойдите к концу экрана и забирайтесь наверх. В кабине крана перед вами два рычага и кнопка. Нажмите на кнопку. Средним рычагом наведите электромагнит на машину, в которую вы бросили мясо и где собачка его сейчас кушает. Левым рычагом опустите магнит вниз и поднимите машину повыше. Теперь можете спокойно брать вилку в куче деталей.

УБИЙСТВО

За это время Maureen полностью починила ваш мотоцикл и ждет, когда вы придете. Вы с ней поговорите и узнаете, что она дочка магната по имени Малькольм Корлей. Она расскажет вам историю своего счастливого детства. Вспомнит свой первый мотоцикл, вспомнит, как папаша ласково называл ее Diapered Dynamo (динамо в пеленках). Потом запускайте двигатель и поезжайте вправо по дороге. Там вы обнаружите кучу полицейских, безуспешно пытающихся отыскать вас. Для того чтобы дорога стала свободной, нужно вернуться к башне с бензином и снова запустить сигнализацию. Полицейские решат, что вы вернулись к башне, и устремятся за вами. А вы в это время спокойно проезжаете дальше по дороге. Потом вы догоните лимузин и свою банду. Но будет уже поздно. Коварный Рипбургер убивает президента «Corley Motors», но репортерша Miranda успевает сфотографировать момент убийства. К сожалению, охранник тут же поймал ее и отобрал фотоаппарат. Умирающий президент просит Бена обнародовать завещание, спрятанное в сейфе на заводе, а также найти его племянницу, которую зовут Maureen. Бен едет спасать Maureen. Приехав, вы увидите обломки в правом нижнем углу. Там лежит разбитый фотоаппарат и фотография, которая раньше висела в гараже. Возьмите ее и поезжайте в бар.

КОНТРАБАНДА

Заходите в бар. Из телевизионных новостей вы узнаете, что Рипбургер свалил вину убийства на вас и вашу банду. Теперь вас разыскивает вся полиция, а ваша банда задержана. За столиком сидит водитель грузовика, перевозящий удобрения. Он играет с ножом. Если вы тоже хотите потыкать ножом в стол, то для этого надо несколько раз попросить его разрешить вам попробовать. Поговорите с ним и попросите провезти себя и ваш мотоцикл тайком через блокпосты. Он откажется. Помните, где вы были в начале игры? Правильно, в баке. Идите туда, там вы найдете репортершу, которая даст вам удостоверение полицейского (фальшивое). Дайте водителю это удостоверение, и он согласится провезти вас вместе с мотоциклом через полицейские посты, прямо к норковой ферме (mink farm). Но, приехав, он снимет с вашего мотоцикла топливный шланг. Новый вы сможете найти в здании, где жила Maureen. Для этого идите в маленькую дверь в правом углу. Вы в комнате, под подушкой есть монтировка (tire iron), берите ее. Монтировкой откройте сундук – и шланг ваш. Тут Maureen на мотоцикле выезжает из гаража, включает ускорители и мгновенно скрывается в туче пыли. Бен бросается в погоню, но только вы ее и видели. Она сняла деталь с вашего ускорителя так как посчитала вас убийцей своего отца. В это время грузовик атакует самая злая и безжалостная мотобанда «Пещерных рыб» (Cavefish). Они устремятся за ним в погоню, и, чтобы оторваться от них, от грузовика надо отцепить прицеп с удобрениями. Но это не спасает: граната прицеплена, грузовик, охваченный пламенем, въезжает на мост через ущелье и взрывается. Естественно, мост взрывается вместе с

ним. Но Maureen успевает проскочить через мост до взрыва. Вам тоже необходимо перебраться на другую сторону. Поезжайте к мосту и прочитайте плакат. Там написано, что некий смельчак, воспользовавшись трамплином и усовершенствовав свой мотоцикл, совершил прыжок через это ущелье. Бен надеется что ему удастся повторить этот героический поступок, но для этого нужен трамплин (ramp), управляемый авиационный твердотопливный реактивный ускоритель (rocket booster) и вентилятор (fan). Если вы поедете по дороге в обратную сторону от моста, за вами погонится автомобиль на воздушной подушке. Убежать от него можно, только свернув на какую-нибудь боковую дорогу. Езжайте к брошенному прицепу с удобрениями. Возьмите немного удобрений (fertilizer) с собой. Воздействуйте на колесо прицепа монтировкой, а потом подействуйте рукой на прицеп. Он перевернется, и ловушка готова. Езжайте обратно, и пусть авто погонится за вами. Спокойно проезжайте прямо, а когда оно будет проезжать прицеп, удобрения закроют обзор водителю и он врежется в скалу. Приедет Рипбургер и заберет шофера с собой, а вы подъезжайте к разбитой машине и воздействуйте монтировкой на заднее крыло. Там вы найдете вентилятор для мотоцикла. Приделайте его к байку.

КАНЬОН

Сверните на дорогу в каньонах (Mine Road 4). Теперь вам предстоит использовать всю свою ловкость и силу, чтобы найти трамплин и ускоритель. Сначала вы встретите бывшего главаря вашей банды по имени Father Torque. Поговорите с ним, и он скажет вам, что трамплин находится в секретном убежище банды Cavefish. Оказывается, все рокеры этой банды слепые, а видят они только благодаря своим инфракрасным очкам. Чтобы найти вход в убежище, нужно завладеть этими очками. Далее езжайте по дороге и вступайте в бой с представителями самых разных рокерских банд. После каждой победы оружие соперника становится вашим.

Советы.

1. Девушку с бензопилой закидывайте удобрениями.

2. Рокера с доской распиливайте бензопилой.

3. Ваша цель – парень-байкер из банды Vultures, без оружия, все время старающийся уехать от вас при помощи ускорителя. Не ждите разговоров, бейте его сразу цепью.

4. Самый сложный соперник – байкер из банды Cavefish, победить его невероятно трудно. При приближении к его транспортному средству на дорогу, прямо под колеса вашему мотоциклу, выливается масло, после чего вы теряете управление и оказываетесь на обочине. Приходится начинать все сначала. Сбросить его с мотоцикла лучше всего, используя длинную деревянную палку, и бить, когда он поднимает голову. Двух последних надо забить обязательно.

Надевайте очки (правой кнопкой мыши) и ищите вход в убежище. Как только в левом нижнем углу загорается надпись «Пещера» (Cave), нажимайте левую кнопку – и вы уже там.

ПЕЩЕРА

Езжайте вперед, там вы найдете трамплин. Подействуйте на него два раза рукой, и он будет прицеплен к вашему мотоциклу. Не пытайтесь пробраться в их храм, там очень сильное магнитное поле. Езжайте обратно. Рокеры заметят пропажу трамплина и кинутся в погоню. Убежать от них не удастся, все равно догонят и увезут трамплин обратно. Вас они не заметят, потому что вы спрятались за скалой. Они посчитают, что трамплин понадобился духу того самого гонщика, прыгнувшего через каньон. Нужно сделать вот что: заберите трамплин, на следующем экране отцепите его и оставьте на дороге. Рокеры погонятся за вами, вылетят из поворота, не смогут затормозить и рухнут в пропасть. Уезжайте с трамплином и прыгайте через мост.

НА ДРУГОЙ СТОРОНЕ МОСТА

Благополучно перепрыгнув ущелье и подъехав к заводу «Corley Motors», слезайте с мотоцикла и идите вниз по дороге к продавцу сувениров. Поговорите с ним. Когда он отвернется, хватайте желтого кролика, воздействуя на него рукой. Затем возвращайтесь к мотоциклу и езжайте вверх по дороге, сквозь пролом в ограждении. Там вы увидите убежище мотобанды Vultures, к которой, как окажется потом, и принадлежит Maureen. Но путь ко входу в убежище лежит через ровное поле, насчет которого у Бена плохие предчувствия. Используйте кролика на поле. Окажется, что это поле заминировано. Несчастный кролик взорвется. Нужно подобрать оставшиеся от него батарейки. Возвращайтесь на мотоцикле к продавцу сувениров. Возьмите джойстик и поиграйте с радиоуправляемой машинкой. Когда запас батареек иссякнет, вставьте свои, оставшиеся от кролика, и направьте машинку в закрытый выход стадиона. Продавец побежит за ней и будет где-то там очень долго. Тем временем вы, оставшись один на один с сувенирами, берите коробку с кроликами и возвращайтесь на мотоцикле к минному полю. Используйте коробку с кроликами на минном поле и сразу же соберите как можно больше кроликов. Используйте одного кролика и пройдите по его следам, затем используйте другого и снова продвигайтесь вперед. Действуйте так, пока не перейдете на другую сторону поля.

БАНДА VULTURES

Когда вы перейдете на другую сторону, вас поймают рокеры банды Vultures, среди которых и Maureen. Но хуже всего, что она считает вас убийцей ее отца. Члены банды решают вас казнить. Нужно сказать фразы вот в такой последовательности: Let me go or else, I'll call you names, Diapered Dynamo. Вас сразу признают и попросят прощения. Далее Maureen расскажет вам, что сегодня на стадионе состоится шоу, напоминающее наши «Гонки на выживание». Призом будет мотоцикл, который Maureen собирала в детстве со своим отцом. Вы, конечно, в них будете участвовать.

АВТОМОБИЛЬНАЯ ВОЙНА

Итак, вы в красной машине стараетесь пробраться к машине Maureen, но тщетно, потому что ее охраняют люди Рипбургера в синей машине. К тому же вам мешают еще две машины. Вот победный план ваших действий: прыгните с левого трамплина на коричневую машину, после этого отбуксируйте ее к правому трамплину. Сбросьте ее оттуда и затем прыгните сами. Ваша машина и машина Maureen столкнутся, как и предусмотрено планом. Последует взрыв, Maureen благополучно катапультируется на трибуны. Затем ваша одежда загорится, но, благодаря огнеупорному покрытию, вреда вам не будет. Перебирайтесь на коричневую машину и, улучив момент, перепрыгивайте на их синюю машину. Когда они будут проезжать мимо вашей полыхающей машины, спрыгивайте и бегите в самый центр огня. Они поедут за вами и будут думать, что все кончено. Но вот их машина загорелась и взорвалась. Пробегите перед трибунами, они загорятся и люди начнут выбегать со стадиона. Воспользовавшись суматохой, Vultures украдут призовой мотоцикл.

ЗДАНИЕ «CORLEY MOTORS»

Затем возвращайтесь в пещеру. Посмотрите на детали на полу. Найдите число, написанное на карбюраторе (шестизначное) – это и есть шифр к сейфу. Maureen расскажет вам о входе в кабинет ее отца. У завода сбоку вход, туда нам и надо. Когда все четыре счетчика замолчат, надо пнуть ногой стену на расстоянии приблизительно 1/4 экрана от правой границы. Откроется люк, спуститесь, и вы окажетесь в кабинете президента компании. В сейфе наберите шифр, который вы увидели на детали (154492 – если кто не уви-

дел) и нажмите кнопку МХС. Сейф откроется, и там вы найдете завещание президента и его пропуск.

ВЕЛИКАЯ СИЛА КИНО

Идите в следующую комнату, там три двери. Для прикола зайдите в среднюю и несколько раз послушайте слова. Действуйте на кодовый замок карточкой доступа, и вы окажетесь в будке киномеханика. Оказывается, Рипбургер уже начал презентацию по поводу будущего корпорации «Corley Motors». Там, на проекторе, два рычага. Один (ближний) – яркость, второй – скорость. Первый вам надо поднять вверх два раза, а второй опустить один раз. Пленка сгорит, а вместе с ней испортится и кинопроектор. Тем временем из-за вынужденного перерыва презентации Рипбургер попытается вспомнить какой-нибудь анекдот для волнующихся зрителей, а в проекционную придет механик и будет чинить аппарат. Вы спокойно идите в соседнюю комнату и используйте снимки убийства на другом проекторе. Таким образом зрители узнают, кто убил президента. Maureen выходит на сцену и объявляет, что она, согласно завещанию, становится президентом корпорации. Рипбургер намеревается убежать на грузовике, и Бен с Maureen бросаются в погоню.

ПОГОНЯ

После того как вы залезли на грузовик, воздействуйте рукой на решетку радиатора, а затем и на капот грузовика, закрыв таким образом водителю весь обзор. Когда Рипбургер будет пытаться достать вас тростью, отберите ее и затем используйте ее на вентиляторе. На грузовике перед вами окажутся четыре шланга. Подействуйте монтировкой на место крепления дальнего шланга. Подача бензина прервется, грузовик начнет тормозить. Но тут к вам на помощь прибудет грузовой самолет. У самолета откроется люк, куда и попадёт грузовик.

САМОЛЕТ

Итак, вы в самолете. Рипбургер пытается убить вас из пулеметов грузовика, в результате самолет становится неуправляемым. Сохранитесь. Если вы не остановите эту махину, которая несется по направлению к разрушенному мосту, то вас ждет не очень приятное путешествие ко дну ущелья. Укрываясь от пулеметных очередей, заберитесь в кабину управления по лестнице. Включите монитор посередине и выбирайте пункты меню вот в такой последовательности: «Take off», «Post take off», «Gear», «Raise Gear». Самолет начнет тормозить и остановится на самом краю, балансируя только благодаря весу грузовика. И вот Рипбургер висит над пропастью, зацепившись за ствол пулемета. Чтобы отправить его в полет на дно ущелья в гордом одиночестве, осторожно заберитесь в кабину грузовика, включите монитор и выбирайте пункты меню: «Main Menu», «Defense», «Machine Guns», «Control», «System off». Рип улетел! Но самолет уже охвачен огнем и вот-вот тоже рухнет вниз. Быстро забирайтесь в дыру под грузовиком. Что же Бен ищет взглядом? Правильно, мотоцикл! Посмотрите налево – вот он, стоит и ждет своего хозяина. Садитесь, врубайте двигатель на полную мощность и выбирайтесь из этого огненного ада. Посмотрите конечный мультфильм, он стоит того.

Да и песню послушайте.

Ласточкин Евгений

GRIM FANDANGO

РАЗРАБОТЧИК	LucasArts
ИЗДАТЕЛЬ	LucasArts
ВЫХОД	октябрь 1998 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★★
Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 90
Оперативная память	16 Мб
Привод CD-ROM	четырехскоростной
Желательно (но совсем не обязательно)	– 3D-ускоритель

В этой игре вам потребуется наличие крепких нервов; умение понимать черный юмор; навыки обращения с косой (той, с которой смерть ходит); много времени и несколько ящиков пива плюс полное нежелание читать то, что написано после слова «прохождение».

То, что жизнь продолжается после смерти, знают многие. Но чтобы так! До Grim Fandango об этом вряд ли кто догадывался. Одна смерть после смерти чего стоит! Вас могут застрелить семенами цветов, и вы превратитесь в клумбу. Правда, если друзья успеют оторвать ваш череп, то он останется жить. На первый взгляд, все просто, но жизнь (или смерть?) ставит свои, порой трудноразрешимые вопросы. Например, где взять революционные яйца? Или с какой стороны нужно вставлять вырванное сердце? (Любой ответ заведомо неверен.)

Grim Fandango – это место, расположенное в Стране мертвых. Туда, согласно старым мексиканским легендам, попадают души умерших людей и скитаются там четыре года, пока не обретут настоящий покой. Но некоторым не хочется скитаться четыре года. Они пытаются воспользоваться поездом, или машиной, или, на худой конец, лодкой, чтобы сделать свое путешествие более быстрым, легким и коротким. Забавный и мертвый – наверное, именно таким должен быть настоящий туристический агент, встречающий вас за воротами смерти. Хотя ему самому до ужаса не нравится его работа. Найти более подходящее место он сможет только после того, как приведет в Страну мертвых определенное количество душ. А за клиентов идет борьба. Менни Калавера («калавера» значит череп) должен продавать билеты, позволяющие пересечь Страну мертвых. В какой-то момент Калавера понимает, что кто-то ворует билеты из его туристической компании и неплохо на этом зарабатывает. Менни решает разоблачить похитителей и обрести настоящий покой.

Игра содержит около семи тысяч вариантов диалогов. Вам придется пообщаться более чем с полусотней персонажей. Вас будут окружать удивительно реалистичные и в тоже время фантастические пейзажи и сопровождать очень приятная латиноамериканская музыка.

УПРАВЛЕНИЕ

Основное меню вызывается клавишей **F1**, движение осуществляется **курсорными стрелками**, бег – **курсорные стрелки** и **Shift**. Сделать что-нибудь, подобрать, рассмотреть или поговорить с кем-нибудь – **Enter**. Если желаемое действие не происходит, значит, вы не там стоите. Обратите внимание, что Калавера смотрит на предмет, с которым можно что-то сделать. Инвентарь – **Ins**. Просмотр инвентаря осуществляется курсорными стрелками. Убрать вещь – **P**. Использовать вещь – **U**. Пропустить ролик – **Esc**. Сократить разговор – **Del**, хотя делать это не рекомендуется. Неверный ход разговора может привести к неправильному результату игры.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Пора приниматься за работу. Представьтесь своему очередному клиенту, попросите его не нервничать и скажите, что вы его новый туристический агент. Разумеется, он скажет, что агент у него есть свой. Ха, свой остался по ту сторону от роковой черты. Предложите клиенту приобрести туристический билет в вашей компании. Куда ему деваться, конечно, приобретет. Езжайте в офис, переоденьтесь. И снимите, наконец, эти идиотские колодки. Без них и в костюме вы намного симпатичнее. Вы находитесь в офисе Менни Калаверы. Подойдите к окну и, нажав **Enter**, просмотрите пневматическую почту. Уберите записку в карман. Развернитесь и обойдите рабочий стол. Со стола у стены возьмите колоду игральных карт.

Выйдите в коридор (дверь напротив окна), подойдите к секретарше. Поговорите с Эвой насчет вашей работы. Спросите, нет ли для вас сообщений. Конечно, она обидится и скажет, что она не ваша секретарша. Обойдите ее стол и пробейте дыроколом несколько дырок в игральных картах. (Выберите из инвентаря колоду карт и нажмите **Enter**. Затем нажмите **Enter** еще раз.) Подойдите к автоматическим дверям слева и спуститесь в гараж.

Из-под носа ушла последняя машина. Сделайте несколько шагов вперед, затем поверните налево и подойдите к небольшой бытовке. Постучите в дверь. К вам выйдет крошка Глоттис. Назовите ему свое имя, затем попросите его стать вашим водителем. Он откажется, сославшись на свои размеры. Скажите, что это не он большой, а машины маленькие. Тогда Глоттис даст вам наряд, который нужно подписать у шефа.

Поднимитесь к Эве и попросите пропустить вас к Дону Копалу. Шеф занят и просит до завтра его не беспокоить. На другом лифте спуститесь вниз, выйдите на улицу через главные двери. Пройдите в сторону карнавала и поверните в первый переулок налево. По железному люку идите до конца переулка. Слева висит веревка с разноцветными узлами. Когда Менни поднимет голову, нажмите **Enter**, он заберется наверх. Пройдите по карнизу до первого окна и заберитесь внутрь. Вы попали в кабинет шефа. Оказывается, этот старый хитрец прогуливает и занимается своими делами, а вместо себя поставил компьютер, который отвечает на звонки секретарши его голосом. Подойдите к компьютеру шефа. Он стоит справа, в углу. Выберите строку, в которой шеф предлагает Эве самой подписать бумаги. Знакомым путем спуститесь на улицу и поднимитесь к Эве. Поговорите с ней и снова попросите подписать бумагу. Она созвонится с шефом, он ответит, что занят. Тогда Эва сама подпишет наряд. Отдайте подписанный наряд Глоттису.

Действительно, Глоттис не такой уж и маленький. Чтобы сесть в машину, ему пришлось вырезать автогеном крышу. Ну, какая-никакая, а машина. Можно ехать. Зайдите в кафе. Вокруг стоят живые люди, но почему-то кажется, что они мертвые. Попробуйте с ними пообщаться.

Подойдите к кокону на полу и разрежьте его косой. Вот так вот люди и умирают. Залейте вашего клиента специальными химикатами.

Поднимитесь наверх. Зайдите в соседнюю со своей дверь и поговорите с вашим партнером, увлекающимся боксом. Попросите отдать вам какого-нибудь клиента. Не дал, а жаль. Подойдите к столику у стены и выпейте виски.

Спуститесь вниз. Менни остановит гориллообразный охранник. Поговорите с ним. Идите налево, в комнату химической обработки, и дотроньтесь до каждого шланга. Смахните пятно со стола. Пройдите в комнату направо, куда не пускал охранник. Осмотрите дверь почтовой машины. Выйдите на улицу и идите к карнавальным балаганам. Возьмите с лотка батон хлеба. Поговорите с клоуном и спросите, можете ли вы пройти на карнавал через его павильон. Он не разрешит, тогда попросите его сделать вам какую-нибудь игрушку. Потом попросите два дохлых червяка, вернее, два сдутых шарика. Вернитесь в комнату с химикатами и наполните два пустых шарика жидкостями из шлангов.

Поднимитесь в свой офис и положите оба шарика в пневматическую почту. Спуститесь на первый этаж, подождите, когда охранник уйдет чинить поломку. Пройдите в комнату с пневматической почтовой машиной. Поверните защелку на двери так, чтобы дверь не могла

закрыться. Когда охранник закричит, дайте ему огнетушитель со стены. Выйдите в холл. Вернитесь к почтовой машине, откройте дверь и зайдите внутрь. Пробитой картой дотроньтесь до красного фрагмента трубы справа. Воздух будет проходить сквозь дырки в карте, а послание задержится. Прочитайте чужую почту.

Поговорите с Мерседес. Спросите ее, не путает ли она что-нибудь. Пообещайте все устроить. Выйдите в коридор и подойдите к Эве. Шеф наорет на вас и пообещает уволить за то, что вы пользовались служебной машиной. Потом вас запрут в бытовке в гараже.

Посмотрите, как работает аппаратик на столе. Он выдает порции какой-то липкой массы. Постучите в дверь, скажите, какой вы хороший, попросите вас выпустить и пообещайте все делать правильно. Дверь откроется, вас отведут в потайную комнату в подвале.

В подземелье подойдите к Сальвадору и поговорите с ним о вашем задании. Он прикажет принести голубиные яйца, которые необходимы для дальнейшей революционной борьбы.

Войдите в подъемник справа. Подойдите к веревке и поднимитесь наверх. Идите налево, до конца парапета. Залезьте в крайнее слева окно. Подойдите к красному ящику, откройте его и возьмите зеленую фигурку птицы. Обойдите стол, подойдите к боксерской груше и несколько раз стукните по ней. Поднимите с пола боксерскую резиновую вставку для челюстей – капу. Выпейте еще виски. Вернитесь к веревке. Поднимите свободный конец, висящий справа, и привяжите к нему птичку. Бросьте веревку вперед на лестницу. Поднимитесь наверх, пройдите направо и по лестнице поднимитесь на крышу.

Запомните, где лежат голубиные яйца. Подойдите к голубям. Попробуйте испугать их воздушным шариком, потом косой. Слева находится белая круглая миска. Положите в нее шарик, сверху накрошите хлеб. Отойдите в сторону и подождите, пока голуби проклюнут шарик, испугаются и улетят. Возьмите яйца из трубы и спуститесь к люку. Встаньте около синего глаза на стене слева и нажмите **Enter**. Отдайте яйца Сальвадору.

Но он не хочет вас отпускать, ваши зубы нужны ему как ключ для доступа к компьютеру агентства. Идите в гараж, в бытовку. Намажьте резинку для зубов липкой массой из аппарата на столе. Вернитесь в подвал и поговорите с Эвой. Встаньте перед лучом проектора, достаньте резинку с липучкой и сделайте оттиск со своих зубов. Отдайте его Эве. После небольшой беседы вы окажетесь в каменном лесу.

КАМЕННЫЙ ЛЕС

Да, у вашего шофера проблемы не только с сердцем, но и с головой. Нечего сердцами разбрасываться! Подлые пауки тут же утащили брошенное сердце. Идите за пауками мимо Глоттиса. Подойдите близко к паутине и попробуйте разрубить ее косой. Поднимите справа кость и бросьте ее в паутину. Теперь еще раз ударьте по паутине косой. Повернитесь к костям и возьмите еще пять штук.

Запомните это место. Может быть, придется возвращаться за костями. Вернитесь к Глоттису, поднимите сердце и вставьте его хозяину. Шофер в порядке, значит, пора покататься. Направо наверх уходит дорога. Езжайте по ней. Перед вами вышка с четырьмя насосами. Передвигая тележку, которую привез Глоттис, передним колесом можно пережимать шланги, идущие к насосам. В это время соответствующий шлангу насос не работает. Нужно добиться такой последовательности работы насосов: одновременно качают два насоса справа, затем два насоса слева. Начинайте пережимать шланги со второго правого. Потом перейдите на первый левый. Когда вы добьетесь нужного результата, выключите рубильник слева. Глоттис полезет на вышку. Когда он будет наверху, включите рубильник. Подождите, пока вышка не рухнет. Глоттис доломает вышку и достанет запчасти к машине.

Машина сбила указатель около того места, где валялся бессердечный Глоттис. Выйдите из машины и снова воткните указатель в землю. Сядьте в машину и поезжайте в туннель, на который показывает стрелка. Перед вами – поляна с десятком проездов под корнями. Можете по ним покататься, а потом пробежаться пешком. Говорят, это полезно.

Остановитесь где-нибудь у правой стенки. Слезьте с машины и вернитесь пешком к указателю. Принесите его на поляну. Теперь нужно найти место, куда воткнуть указатель. Это маленькое темное пятнышко в самом центре поляны. Искать его надо так: воткните указатель, он покажет на центр поляны. Сделайте в этом направлении пару шагов и снова воткните указатель. Сделав несколько попыток, вы попадете в центр, стрелка указателя опустится вниз и на поляне откроется люк.

На машине спуститесь вниз. Подойдите к памятному знаку, прочитайте надпись, потрясите его и поднимите упавший ключ. Встаньте к знаку спиной и идите вперед, направо. Зайдите в дверь. В это время к вам подъедет Глоттис.

Не пугайтесь огненных бобров. Вернитесь к ним. Поверните налево и пройдите по узкой тропинке до нависающего камня. Встаньте под него. Бобер почует вас и залезет на камень. Огненный бобер вас не видит под камнем, поэтому не нападает. Нужно как-то его выманить. Запишите игру. Достаньте кость и бросьте ее в воду. Сразу же достаньте огнетушитель. Как только бобер начнет прыгать, используйте огнетушитель. Проделайте эту процедуру со всеми четырьмя бобрами. Если ошибетесь и вам не хватит костей, у вас два варианта: либо идти набирать новые кости у пауков или прямо здесь на мосту, либо перезапустить игру.

Выйдите в калитку и ключом откройте на воротах замок справа. Уезжайте из этого противного леса поскорее, благо тачка у вас теперь крутая до невозможности.

РУБАКАВА

Поднимитесь по ступенькам и по правой стороне пройдите вперед, в туман. Цель – освоить летное и морское дело, а заодно познакомиться со старым одноглазым капитаном Веласко. Хорошо, что вы его встретили, иначе сидеть бы вам на дне морском и рыбок пугать...

Поднимитесь по ступенькам на самый верх и зайдите в дверь справа. Поговорите с дворником о работе и спросите, можно ли здесь где-нибудь устроиться. Он скажет, что искать бесполезно. Спросите его о жене. Он скажет, что она пропала, затем спросит, не видели ли вы ее. Ответьте, что не видели, согласитесь помочь ее искать и возьмите фотографию. Спуститесь вниз, к вашей машине.

Старый капитан и Глоттис обсуждают достоинства разных машин. Подойдите к ним и покажите фотографию пропавшей женщины капитану. Он скажет, что недавно она уплыла с другим моряком. Выразите сомнение в том, что она могла бросить мужа и уплыть с другим. Капитан даст вам альбом с подтверждающими его слова фотографиями. Идите с этим альбомом к дворнику и покажите ему фотографии. Дворник отдаст вам свою швабру и помчится искать свою жену. Теперь у вас есть работа.

ГОД СПУСТЯ

Разбогател Менни. Свой клуб заимел. Не иначе как золотой песок подметал.

Войдите в кафе, под козырек, налево, в офис. Возьмите со стола за ширмой письмо от Сальвадора. Прочитайте его. Подойдите к письменному столу и включите пульт управления рулеткой. Оказывается, отсюда можно управлять выигрышами и проигрышами на рулетке.

Выйдите в коридор. Поговорите с гардеробщицей Люп. Она захочет рассказать вам о своей новой системе учета и поиска вещей. Скажите, что послушаете потом. Выйдите через левую дверь на улицу, спуститесь по ступенькам. Поговорите с Мечи. Вообще-то это не она...

Посмотрите в бинокль. Бегите вперед и попробуйте запрыгнуть на отходящий корабль. Выйдет милая девушка и огреет вас бутылкой по голове. Вспомните навыки морского дела, теперь они вам пригодятся. Перед вами старый знакомый – капитан Веласко. Поговорите с ним. Скажите, что согласны работать. Выясните все насчет инструментов, карточки профсоюза моряков. Спросите о Наранье. Когда все темы будут исчерпаны, пройдите вперед к сетке, поверните налево. Перед вами задача – достать все, что просил капитан Веласко, а также помешать Наранье выйти на работу.

Войдите в кафе «Голубой Гроб». Поговорите с тремя посетителями за крайним правым столом. Пройдите дальше и поговорите с фотографом Лолой. Она попросит не мешать ей делать очень важную работу. В это время из двери появятся Оливия и Ник. Ник попросит девушку поцеловать его, в ответ она скажет, что он адвокат, а у адвокатов не бывает чувств. Тогда Ник поцелует ее насильно. Именно этого момента ждала Лола. Она сделает компрометирующую фотографию. Ник помчится догонять Лолу. А вы тем временем поговорите с Оливией. Скажите, что волнуетесь за девушку.

Вернитесь к посетителям за столом и покажите им письмо от Сальвадора. Скажите «Viva revolution». Ребята примут вас за своего и спросят, чем вам помочь. Спросите, можно ли взять их книгу. Это свод законов о труде. Вам разрешат. Возьмите со стола книгу.

Выйдите на улицу, идите по направлению к маяку. Подойдите к рабочим морским пчелам, найдите Терри и поговорите с ним. Он скажет, что ему жизненно необходимы некоторые слова, но он не знает, где их прочитать. Отдайте ему книгу. «Средства производства должны принадлежать рабочим» – это именно те слова, которые искал Терри. Начнется несанкционированный митинг, во время которого Терри заберет в тюрьму полицейский. Напоследок Терри попросит вас найти ему адвоката. Вообще-то виноваты вы, придется искать. Нужно уговорить Ника заняться этим делом. Он хоть и мерзкий тип, но адвокат отличный.

Подойдите ко входу в кафе «Голубой Гроб». Слева расположен лифт. Поднимитесь наверх. Обойдите лифт справа по лестнице. Пройдите туда, куда указывает красная стрелка. Поднимитесь по лестнице и войдите в кафе. Пройдите прямо по коридору, спуститесь по лестнице в бар. Возьмите со стойки бутылку золотого ликера. Он на самом деле сделан из золота. Пройдите мимо стойки в казино. Справа на среднем диване сидит жулик и фальшивомонетчик Чарли. Поговорите с ним и спросите, что он тут делает. Он скажет, что зарабатывает на жизнь изготовлением фальшивых билетов на кошачий тотализатор. Спросите, как он их делает. Чарли покажет вам машинку для изготовления фальшивых билетов. Отнимите ее и уберите в карман. Попросите его сделать для вас фальшивую карточку профсоюза моряков. Чарли даст вам VIP-карту, а в ответ попросит принести его чемодан с бабками. Тогда он отдаст вам карточку профсоюза.

Вернитесь в бар и покажите VIP-карту Глоттису. Он тут же умчится в клуб. Поиграйте на пианино и спойте песню. Поднимитесь по лестнице и поговорите с Люп. Она скажет, что для вас было что-то от Лолы, но пропало.

Выйдите на улицу и пройдите к лифту. Спуститесь по ступенькам вниз и войдите в морг через зеленые двери внизу слева. Поговорите со служащим Мембрино. Спросите, что он ищет. Оказывается, ему нужен металлоискатель для более успешной работы.

Выйдите на улицу. Пройдите по длинному мосту под дирижаблем. Войдите в станцию безопасности. Поднимитесь по ступенькам вверх. Поговорите с охранницей Карлой и обратите внимание на портативный металлоискатель.

Вернитесь назад и спуститесь на один пролет вниз. Справа от вас находится букмекерская контора. Слева коридор, ведущий к лифту. Пойдите по нему и на лифте поднимитесь наверх. Глоттис уже хорош!

Зайдите на кухню и возьмите с прилавка шприц с оранжевой шляпкой. Когда придет официант-француз и начнет вас прогонять, скажите, что уходите. Когда официант зайдет в кладовку, подойдите к ней и закройте двери. Вставьте свою косу в ручки. Глоттис заорет, что хочет пить, но официант не придет. Тогда Глоттис придет на кухню и выпьет все спиртное из огромного бочонка. Запомните, где стоит бочонок.

Выйдите из кухни, поверните налево и подойдите к столику Ника. Скажите ему, что вам нужен адвокат. Скажите, что он самый лучший. Ник начнет отказываться. Снова заговорите с ним и пригрозите рассказать Максу о его шашнях с Оливией. Дождитесь, пока Ник уйдет, и возьмите со стола портсигар с ключом. Идите к Карле. Покажите ей портсигар. Скажите, что нашли его под столом Карлы. Потом скажите, что видели парня с сумасшедшими глазами.

Карла решит, что в портсигаре бомба, и взорвет его в специальной камере. Заберите из корзины ключ. Пройдите через рамку металлодетектора. Выпейте золотой ликер и снова пройдите через металлодетектор. Карла решит, что ее металлоискатель барахлит и отведет вас в заднюю комнату. Послушайте, как она плачет. Не мешайте ей выговориться. Когда она успокоится, поговорите с Карлой о металлоискателе. В конце концов Карла выбросит его в окно.

Спуститесь вниз. Перед толпой моряков поверните направо. Пройдите мимо гигантской кошки и войдите в светлую открытую дверь справа. Возьмите с бочки автоматический открыватель консервов. Испробуйте его действие на стоящей рядом консервной банке. Вернитесь в клуб, на кухню. Поднимитесь по приставной лестнице на кладовку. Достаньте консервный нож и откройте бочонок, из которого пил Глоттис. Прыгните внутрь. Примчится недовольный Глоттис и попробует попить из бочонка, но безуспешно. Глоттис услышит вопли официанта и откроет дверцы. Не забудьте подобрать отлетевшую в вашу сторону косу.

Официант даст команду, грузчик увезет пустой бочонок в подвал. Вылезьте из бочонка. Сядьте на кар и въезжайте в лифт. Разверните кар так, чтобы его вилка была напротив правой щели в низу решетки. Нажмите кнопку на стене. Лифт поедет вверх и остановится около входа на кухню. Обратите внимание на темную дверь, которую вы проехали по пути. Судя по всему, это потайной этаж. Опустите лифт вниз. Снова нажмите кнопку. Сядьте на кар. Как только появится черная дверь, езжайте вперед. Вилка попадет в щель. Лифт заклинит, и он остановится. Обойдите кар и поверните рычаг на левой стороне кара. Вилка поднимет решетку и откроет вход на секретный этаж.

Идите в туннель и заберите чемодан. Появился злобный Чарли и начал махать пистолетом. Отдайте чемодан Чарли и потребуйте карту. Хоть здесь вас не обманули. Теперь у вас есть членская карточка. Спуститесь вниз, к кошачьим консервам. Встаньте на выдвижной мостик, спиной к двери. Косой достаньте из грязи металлоискатель. Идите мимо рабочих морских пчел за сухие доки на маяк. Ключом отоприте дверь. Поговорите с Лолой. Она почти превратилась в клумбу. Бедная Лола! Поднимите пластиковую карточку. Похоже, она от автоматизированной системы учета Люп.

Идите в кафе «Голубой Гроб» и зайдите на кухню. Дождитесь, пока официант уйдет, и наберите в шприц водички из раковины. Поднимитесь на лифте в кафе и отдайте пластиковую карточку Люп. Она скажет, что под этим номером находится женский пиджак. Ответьте, что это как раз то, что вам нужно. Гардеробщица отдаст женский пиджак. Посмотрите содержимое его карманов. Достаньте бумажку со словами про ржавый якорь.

Идите в тату-салон. Он расположен в конце рельсовых путей, расположенных между «Голубым Гробом» и входом в станцию безопасности, и похож на подводную лодку. Спуститесь по трапу и заберитесь в люк. Вот и Наранья нашелся. Сидит и пьет пиво, пока ему делают татуировку. Когда он поставит бутылку, обойдите Наранью справа и поверните налево. Откройте холодильник, выдвиньте ящик. Подойдите к бутылке, из которой пьет Наранья. Когда татуировщик отвернется к открытому холодильнику, вылейте содержимое шприца в бутылку. Когда Наранья уснет, переложите его на постель и снимите его медальон с выбитыми на нем именем и фамилией. Поговорите с татуировщиком, потом отдайте ему записку из пиджака. Поговорите с татуировщиком о ржавом якоре. Он скажет, что это ему знакомо и начнет рыться в своих бумагах. Возьмите фото и внимательно его рассмотрите. Это фрагменты кошачьего забега.

Идите в морг. Отдайте детектор Мембрино. Пока он будет водить им над одним трупом, бросьте медальон Нараньи на другой. Мембрино позвонит капитану Веласко и скажет, что Наранья умер. Теперь идите в букмекерскую контору. Не перепутайте, вам нужно окно справа. Достаньте устройство для печати фальшивых билетов и запрограммируйте его. Слева направо наберите: 2, TUE (вторник), 6. Напечатайте этот билет, нажав кнопку наверху устройства. Достаньте его. Нажмите **Enter**. Менни прочтет: вторая неделя сезона, вторник, шестой заезд. Отдайте билет букмекеру – получите фотографию. Посмотрите ее. Молодец Лола, успела напечатать фотографию с целующимися Ником и Оливией.

Идите в клуб и подойдите к столику Ника. Покажите ему полученную фотографию. Ник поймет, что деваться ему некуда, и поможет освободить Терри из тюрьмы. Теперь у Глоттиса есть необходимые инструменты. Но он весь охвачен азартом. Надо ему помешать. Идите в кабинет Менни и включите пульт управления рулетками. Включите на круге слева нижнюю правую кнопку, нажимая **Esc**. Нажмите магнитную кнопку справа. Начальник полиции проиграет, рассвирепеет, и у вас появится прекрасный шанс покинуть это гостеприимное место.

ЕЩЕ ГОД СПУСТЯ

Работящий парень этот Менни. Капитаном стал. Интересно, каким образом, неужели прежнего капитана пришиб?

Войдите внутрь корабля. Какая досада, экипажа больше нет. А на вас нападает куча нехороших ребят. Хорошо, что Глоттис оказался рядом и помог Менни спастись. Нажмите красные кнопки справа и слева на бортах. Поднимутся якоря. Подойдите к двум черным рычагам слева. Это рычаги переднего и заднего хода, каждый для своего двигателя. Нажмите на правый, потом на левый. Корма корабля будет немного двигаться. Поставьте корму в крайнее левое положение. Опустите правый якорь. Передвиньте корму вправо. Опустите левый якорь, затем поднимите. Он должен зацепить правый якорь. Посмотрите в иллюминатор правого борта и подтяните сцепку к себе косой. Поднимите правый якорь. Корабль будет распорот пополам.

Дерните черные рычаги на себя. До свидания, ребята! Однако половина корабля долго плавать не может, и вот вы на дне.

Тьма вокруг страшная. Ничего не видно. Чтобы куда-то двигаться, нужен свет. Вокруг болтается какой-то тип с фонарем на башке. Поговорите с ним. Пройдите с ним вправо. Потом схватите фонарь и передайте его Глоттису.

Идите вперед. Перед вами находятся подводная лодка и осьминог, ловящий людей. Пройдите направо, по краю пропасти, до конца. Обойдите камень со щупальцами. Они захватят Чепито. Пока им будет заниматься осьминог, у вас будет время забраться на подводную лодку.

Идите прямо, в лифт. Пройдите по трапу направо и поговорите с Мечи и Домино. После этого вы очутитесь в комнате. Рядом стоит клетка с ангелочками. Поговорите с ними. Пообещайте им помочь. Скажите, что у вас не очень большие руки, но нет специальных маленьких инструментов (little, tiny tools). Поднимите брошенный в вас молоток.

Идите наружу, по трапу, до конца. Поговорите с девушкой, подвиньте пепельницу. Мечи прожжет себе чулки и выбросит их. Поговорите с ней. Потом из корзины вытащите выброшенные чулки. Идите в лифт.

Спуститесь вниз и поверните налево. Подойдите к Чепито и спросите, где он взял сверло. Поговорите с ним. Дайте ему молоток. Возьмите сверло. Дайте ему чулки. Возьмите пистолет. Поднимитесь на лифте, отдайте пистолет Мечи. Вообще-то давать женщинам оружие глупо и бессмысленно. Пистолет у нее отняли, а саму заперли. Выйдите в коридор. Подойдите к двери, из-за которой орет Мечи, и попробуйте ее открыть. Достаньте сверло и срежьте справа петли. Под ними окажется запор из пяти вращающихся сточенных колесиков. Встаньте перед колесом в центре двери и нажмите **Enter**. Покрутите колесо и посмотрите, по какому принципу вращаются плашки замка. Начинает движение нижняя, потом захватывает следующую и так далее. Расположить плашки нужно так, чтобы круглые края смотрели налево, а скошенные края – направо, чтобы образовалась сплошная дверная щель. Начинайте установку с верхней плашки. Когда все будет готово, вставьте косу между плашками и косяком двери и только после этого дерните рычаг слева.

Зайдите внутрь. Закройте за собой дверь. Замкните косой желтый датчик слева, над дверью. Зайдите в открывшийся потайной ход. Поговорите с Мечи. Откройте чемодан в углу. Достаньте косу и разбейте разбрызгиватель системы пожаротушения наверху. Подойдите к

трубе справа и откройте вентиль. Сверху потечет вода, но она не скапливается, как того можно было ожидать, а куда-то утекает. Значит, здесь есть потайной ход. Выйдите в другую комнату, подойдите к рыцарским доспехам. Возьмите секиру и притащите ее в комнату Мечи. Обратите внимание: от двери идут две полосы кафельной плитки. На одной полосе находятся две синие плитки. На белой полосе, идущей от двери, под плиткой справа от дальней синей плитки расположен люк для стока воды. Встаньте так, чтобы секира попадала на эту плитку, и ударьте. Спуститесь в открывшийся люк.

Вы стоите на пляже, а вокруг море. Чтобы уплыть, нужен корабль. Идите налево и вперед. По наклонной панели поднимитесь наверх. Пройдите по трапу слева, на самый верх. Вы забрались в гигантский подъемный кран. Езжайте в другой конец острова. Опустите захват. Конвейер уходит под воду. Поднимите ковш. Выйдите из крана и спуститесь по конвейеру вниз. Слева находится рычаг, управляющий направлением движения конвейера. Идите дальше. Проползите по поручню. Спуститесь по цепи. Оп-ля! Глоттис жив, мало того, он починил затонувший корабль.

Поговорите с Глоттисом. Перед вами стоит задача вытащить корабль на поверхность. Поднимитесь по конвейеру, залезьте в кабину крана. Вернитесь на другой конец острова. Опустите ковш. Спуститесь с крана и подойдите к ковшу. Сверлом отрежьте ковш, кран частично разрушится. Поднимитесь на кран. Езжайте на другой конец острова. Опустите цепь на конвейер. Слезьте с крана, спуститесь по конвейеру до рычага и дерните за него. Цепь уползет по конвейеру. Дерните за рычаг еще раз. Цепь поползет назад и собьется в кучу, образовав петлю. Дерните за рычаг еще раз. Петля захлестнет лапу якоря. Снова дерните за рычаг. Поднимитесь по конвейеру, залезьте на кран и поднимите цепь. Теперь у вас есть корабль и небольшая проблема. Вернитесь в кабину крана, езжайте на нем в ту часть острова, где осталась Мечи, и опустите цепь в молотильные цилиндры. Поднимите цепь. Теперь можно плыть. Счастливого пути!

Приятно поговорить с любимой девушкой на борту океанского лайнера. Оказывается, еще не все кончилось. Домино догнал вас на подводной лодке и протаранил. Спрыгните на подводную лодку. Достаньте косу и ударьте Домино. Бейте, пока не устанете. Развернитесь и ударьте косой осьминога в глаз. Лодка потеряет управление. Домино попадет под цилиндры, а Менни спасут ангелочки.

СНОВА ГОД СПУСТЯ

Поговорите с охранником, сидящим наверху. Встаньте к нему спиной и идите вперед, в гараж. Поговорите с механиками. Спуститесь по ступенькам вниз и зайдите в кухню. Откройте ящик справа. Возьмите из него тряпку. Выйдите из кухни. Слева около стены стоят бочки с бензином. Окуните в него тряпку. Вернитесь на кухню и засуньте тряпку в тостер. Посмотрите на небольшой пожар. Прибежит механик, потушит пожар и начнет ругаться.

Скажите, что видели маленького мальчишку. Выйдите из гаража и спуститесь к основанию башни. Откройте гроб. Поговорите со старым клиентом и возьмите у него кружку. Поднимитесь по лестнице. Мечи позовет вас. Идите наверх. Поговорите с охранником. Возьмите у него письмо. Зайдите в арку и подойдите к Чепито. Поговорите с ним. Чепито пойдет в другой мир, напевая свою любимую песню. Идите в гараж, на кухню. Повесьте чашку на желтую сушилку, стоящую над открытым ящиком. Положите тряпку с бензином в тостер. Чашка улетит, как ракета. Механики обалдеют от таких способностей чашки. Они уложат Глоттиса на тележку и запустят двигатель. Впереди – знакомые и так давно покинутые берега.

РУБАКАВА

Ого, машина ваша нашлась. Сейчас бы сесть и укатить, но машина заминирована. Если толкнуть хоть одну косточку домино, она взорвется. Не забыли еще родные места? Идите на пристань к капитану Веласко. Он еще жив, бродяга. Поговорите с ним. Скажите, что его кораблик пропал. Когда Веласко уйдет, возьмите бутылку с корабликом внутри.

Идите в кафе «Голубой Гроб». Странно, что посетителей нет. Помните, где была сфотографирована парочка любовников? Постучите в эту дверь. Ого, вас еще помнят. Оливия скажет, что она пойдет с вами и поможет, но попросит немного подождать. Подождите примерно полчаса. Постучите еще раз. Зайдите на кухню и наполните бутылку с кораблем суперлимонадом из большой бочки, стоящей около раковины.

Выйдите на улицу и идите в салон тату. Хозяин крепко спит. Пройдите вперед и откройте ящик справа на стене. Возьмите оттуда колбу с жидким азотом. Скажу по секрету, это очень холодная штука.

Вернитесь к заминированной машине. Дайте Глоттису бутылку лимонада. Еще немного подождите. Потом скажите Глоттису, где вы взяли лимонад. Он тут же побежит на кухню и выпьет весь лимонад. Подождите, пока Глоттис вернется. Спросите, что это так булькает. Потом спросите, не хочет ли Глоттис как следует проблеваться. Его сразу стошнит. Не забудьте отойти. Глоттис очень удачно загадил все пространство гаража. Осталось на лимонад вылить жидкий азот. Теперь можно идти, не боясь уронить домино, все замерзло. Подойдите к связке динамита и выдерните фитили. Машина готова к использованию.

НУЕВО МАРРОУ

Хорошо у революционеров развито медобслуживание: есть болячка – нет болячки. Пришел целый, но цветущий солдат. А осталось не понять что.

Подойдите к цветущему трупу и заберите его руку. Обойдите стол и послушайте записи на магнитофоне. Поговорите со всеми. Из корзины у двери возьмите фотографию. Дайте костлявой птичке, сидящей в клетке, свое письмо с угрозами. Потом покажите фотографию.

Птичка полетит домой, к цветочнику. Ворона съест птичку, а письмо достанется цветочнику. Он решит, что письмо с угрозами предназначено ему. Цветочник испугается, начнет метаться и убежит в катакомбы.

Выйдите из комнаты и отберите у Глоттиса пульт управления подъемом машины. Обойдите машину слева и поднимитесь по отвесной лестнице. Обратите внимание на дверь справа. Это казино. Сейчас вас туда не пустят. Пройдите вперед и поднимитесь по лестнице. Поговорите с двумя музыкантами. Обратите внимание на дверь справа от них. Это гримерная. Возьмите с плиты кофейник и поднимитесь по лестнице, расположенной слева от музыкантов. Вылейте на них сверху кофе. Музыканты с воплями убегут. Спуститесь вниз и поставьте кофейник на место.

Снова поднимитесь наверх и подойдите к машине для изготовления снега. Положите в нее имеющуюся у вас руку. Включите машинку – получается неплохо... Заберите агрегат с собой. Спуститесь вниз, пройдите в гримерку и преобразитесь. Рожа у вас теперь, как у гиппопотама после первой брачной ночи. Спуститесь вниз, к машине и Глоттису.

Обойдите машину справа и зайдите в катакомбы. Войдите в темную дыру справа. Ага, испугались? Слишком темно, нужен свет. Начиная от самого входа в катакомбы, идите мелкими шагами и раскидывайте из снегоделателя кусочки костей. Они будут ложиться ровным светящимся слоем. Дойдите таким образом до темной дырки и войдите в нее. Глоттис поедет за вами и осветит фарами дорогу.

Когда на вас нападет белый крокодил, достаньте пульт и поднимите машину. Вам надо проехать как можно дальше вперед на крокодила и перепрыгнуть на горизонтальный трап слева по ходу машины. Пройдите по нему до конца и попробуйте спуститься вниз. Крокодил повернется к вам. Его хвост окажется под машиной. Опустите ее вниз.

Глупый, глупый крокодил, хвост машиной прищемил. Путь свободен, спуститесь вниз и войдите в цветочный магазин. Поговорите с хозяином. Попробуйте открыть ящики на полу. Достаньте косу и подойдите к двери. Срежьте липкую ленту со звонка в правом верхнем углу. Выйдите из магазина и снова войдите. Поговорите с продавцом. Возьмите пистолет и семена-патроны. Поднимитесь по лестнице и идите в казино.

У них с такими лицами в казино пускают. О, времена, о, нравы! Зайдите в туалет. Попробуйте подняться на лифте. Охранник скажет, что вы плохо одеты. Спуститесь в игровой зал и подойдите к автоматам. Поговорите с игроком на моноцикле. Оказывается, это ваш старый знакомый, солдат революционной армии. Вернее – его меньшая часть. Расспрашивайте его до тех пор, пока он не скажет, что обчищает игровые автоматы и что может заставить раскошелиться любой из них.

Подойдите к Чарли и поговорите с ним. Он не захочет уходить без выигрыша. Поговорите с Мечи. Она не сразу вас узнает. Возьмите у нее покрывало и накиньте на голову Чарли. Пока он барахтается на полу, подойдите к жулику и скажите, чтобы он устроил выигрыш на автомате Чарли.

Зайдите в туалет. Теперь у вас есть костюм, на радостях отданный вам Чарли. Вернитесь к охраннику около лифта. Он все равно не пускает вас, потому что не верит, что вы знаете Гектора. Придется ответить на его вопрос. Ответом на него будет последнее число, появившееся на большом экране, наверху. Поэтому заранее посмотрите и запомните уже открытые числа.

Войдите в лифт. Поговорите с Келсо. Скажите, что вы агент. Ответьте, что билеты фальшивые. Продолжайте разговор до тех пор, пока Менни сам не постучит в дверь. Выйдет Гектор и предложит работу. Согласитесь и пройдите к Гектору в кабинет. Когда Гектор достанет чемодан из шкафа, выньте пистолет. Убейте прилетевшую ворону. В это время Гектор с чемоданом прыгнет в окно на соседнюю крышу. Чемодан допрыгнет, Гектор – нет.

Выйдите на парапет. Обойдите скульптуру девушки и подойдите к ней сзади. Поднимитесь на приступок. Посмотрите на трещину в балке, которая держит скульптуру. Если ее увеличить, скульптура упадет и по ней можно будет добраться до чемодана. Насыпьте в трещину молотых костей из снегоделателя. После этого посадите в трещину семена из банки. Семена очень быстро дадут корни, трещина увеличится и фигура упадет.

Подойдите к кронштейну слева в центре и залезьте по нему наверх. Переберитесь по скульптуре на другую сторону. Откройте чемодан. Билет Мечи сам прыгнет к ней в руки. Отдайте ей чемодан. На нее нападет ворона, а чемодан снова окажется у вас. Прыгните в машину к Оливии. Она расскажет о том, что случилось с Сальвадором. Короче, от него остался один череп, а остальное – сплошная клумба.

Когда выйдите из машины, поднимитесь наверх к светящейся оранжерее справа, наверху. Зайдите внутрь и поговорите с Гектором. Какая неприятность – вас тоже хотят превратить в клумбу. Выйдите на улицу. Достаньте пузырек с жидким азотом и полейте цветочные побеги у себя на груди. Отбросьте замерзшие побеги.

Спуститесь к машине и поговорите с черепом Сальвадора. В багажнике машины лежит пистолет, а ключ от него похоронен вместе с телом Сальвадора. После того как с черепом поговорит Оливия, откройте чемодан. Билет Сальвадора полетит на могилу его головы. Возьмите билет. Запомните, как он трещит и дергается.

Идите наверх, за оранжерею. Походите вокруг. Найдите при помощи билета могилу туловища Сальвадора. Косой срежьте цветы. Нагнитесь и возьмите ключ. Спуститесь к машине и ключом откройте багажник. Возьмите из него пистолет. Вернитесь обратно к оранжерее. Попробуйте в нее войти. Обойдите оранжерею справа. Стреляйте сквозь стекла и цветы в Гектора, пока не пришибете. Обратите внимание, с некоторых удобных позиций Менни убегает после выстрела Гектора. Минут через десять прервитесь и спуститесь вниз, налево к водяной цистерне. Выстрелите в нее несколько раз. Цветочная смерть настигнет Гектора совсем не оттуда, откуда он ожидал. Поднимитесь к оранжерее и откройте дверь. Выбросите в эту кучу уже не нужный вам пистолет. Посмотрите, как поезд со счастливыми мертвецами уезжает в другой мир...

Nick Silin

HALF-LIFE

РАЗРАБОТЧИК	Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ	Sierra On-Line
ВЫХОД	ноябрь 1998 г.
ЖАНР	first person shooter
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★★

Операционная система	Windows 95 + DirectX 5.0
Процессор	Pentium 133 (рекомендуется Pentium 166)
Оперативная память	24 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеоплата	1 Мб, рекомендуется 3D-ускоритель
Привод CD-ROM	4-х (рекомендуется 8-х)

Новую стрелялку от первого лица предлагает игроманам всего мира фирма Valve software. Базой игры Half Life является старый добрый движок Quake'a, который силами Valve'овских программистов бы переработан до такой степени, что его практически не узнать. При этом была также введена новая технология построения живых существ. Модель существа построена на основе скелета, к которому привязаны плоскости, создающие саму фигуру. Благодаря этому количество плоскостей, из которых состоит модель того или иного монстра в игре, не 200–300 полигонов (как в Quake), а все 3 000–4 000! При этом вам не потребуется какой-нибудь P3/800.

Еще одна новость, способная вызвать удивление: если у вас компьютер «средненьких» мощностей, то при игре, когда вы выходите из тесных помещений на простор гигантских площадей, изображение не начинает «тормозить»!

Сама игра отлично продумана. Видимо, перед производством был создан глобальный сценарий, и вы не просто начинаете игру, убиваете всех и заканчиваете, а действительно пытаетесь выбраться из головоломки помещений, прорываясь при этом через полчища существ, наделенных, по сегодняшним игровым меркам, сверхинтеллектом.

Вы можете обратиться к людям, оставшимся в живых, и они помогут вам по мере сил. Пригласите охранника пойти с вами, и он добросовестно будет отбиваться вместе с вами от врагов; попросите какого-нибудь ученого открыть вам дверь сенсором, который срабатывает только на предъявление определенной живой сетчатки глаза, – здесь это возможно.

В Half Life редко работает утверждение «чем больше враг – тем его труднее убить», потому что даже самые маленькие твари, которые пачками прут из подпространства, могут отнять вашу жизнь за несколько секунд.

И забудьте слово «уровень»! Теперь больше не существует уровней как таковых, а есть единый сюжет, который отличается своей гибкостью и которому даже приятно подчиняться! В принципе, это логично: вы ведь работали на этой базе и знаете немного здешнюю местность.

В игре вы встретите огромное количество механизмов. Придется изучить их работу и подумать, функционирование какой системы необходимо для запуска данного агрегата.

В начале игры вы обзаведетесь прекрасным костюмчиком, который будет временами с вами болтать, сообщая состояние вашего здоровья и своих систем защиты после очередного боя или подзарядки.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Подземные сооружения Факультета Федерального Исследования «Черная Меза», специализированная ракетная база, совершенно секретный проект.

На базе имеется портал в параллельный мир.

Вы – Гордон Фримен (Gordon Freeman), мужчина в возрасте 27 лет. Ваша должность – исследователь. Место работы – лаборатория изучения аномальных материалов. Местонахождение лаборатории – уровень 3. Административная задача – классификация материалов.

День, начавшийся для вас как всегда, неожиданно изменил всю вашу жизнь...

Итак, вы отправились в помещение для анализа изучаемого кристаллического образца. Обычный анализ, все шло нормально: выкатилась тележка с кристаллом и, взявшись за поручень, вы вкатили ее в проверочный комплекс. И тут произошло нечто непонятное: окружающее оборудование взлетело на воздух, а вы оказались в разрушенном помещении.

Саботаж? Авария? Или это НЕЧТО сделали вы?

Вы слышите крики, видите тотальное уничтожение целой лаборатории и понимаете, что Черная Меза отныне становится зоной кошмара. Через трещину в портале в ваш мир просачиваются гуманоиды и начинают творить свои законы.

Вы понимаете, что должны что-то сделать, возможно, пригласить помощь, и отправляетесь в путь... Пока вы пытаетесь выбраться с базы, правительство США посылает войска морских пехотинцев и диверсантов-ниндзя (набранных, между прочим, исключительно из женщин). Они получили приказ: уничтожить все, что движется. Монстры, люди – не имеет значения.

Даже теперь, когда ваш собственный мир ополчился против вас, вы должны бороться. У вас найдутся союзники: охранники, ученые и другие работники базы.

Сторонники правительства и гости из параллельных миров постоянно будут участвовать в боях не только с вами, но и между собой.

Вот в этом аду вам предстоит выжить и победить...

ОРУЖИЕ

1 – Лом. Им вы можете бить стекла и всяких монстров, мешающих проходу. Эффективен только на близком расстоянии.

2 – Пистолет. По сравнению с ломом эффективность увеличивается всего лишь за счет того, что действовать можно на далеких расстояниях.

2 – Револьвер – один из самых эффективных видов оружия для любого боя. Лучше применять его только в особых случаях (выглянув из-за угла, например, и увидев противника; достаточно даже края одежды).

3 – Автомат. Является часто используемым оружием, так как очень скорострелен и не дает врагу очухаться вплоть до его смерти. Имеет подствольный гранатомет. Чаще всего применяется при большом количестве нападающих.

3 – Дробовик. Чаще всего хватает одного выстрела для умиротворения «среднего» монстра. Возможна стрельба из двух стволов сразу. Единственный его минус – очень долго перезаряжается. Также эффективен против толпы.

3 – Арбалет с прицелом. Убивает любого врага-человека с одного точного попадания, плюс имеет оптический прицел. Один из самых ценных видов вооружения, стрел для которого так же частенько не хватает, как и патронов для револьвера. Хорош при стрельбе из укрытия по удаленным, не видящим вас целям.

4 – Ручной противотанковый гранатомет (РПГ). Отличное оружие против летающих транспортных средств или толпы монстров. Возможно включение лазерного наведения, при котором ракета устремляется туда, где находится точка лазерного прицела.

4 – Лазерная пушка. Уничтожить ею противника – раз плюнуть. Очень эффективна при стычке с мощными монстрами. Так же хороша для сбивания вертолетов и самолетов, причем использовать надо второй тип стрельбы – генерирование энергии. Но будьте осторожны! Если включить этот режим и долго не отпускать курок, можете остаться без руки или без жизни!

4 – Плазменная пушка. Распыляет любого, попавшего под ее луч, в считанные мгновения. Единственный ее минус – заряд пожирает с сумасшедшей скоростью. Эффективна в толпе очень сильных монстров, когда за жизнь отдашь все.

4 – Рука монстра. Стреляет самонаводящимися живыми пульками. Возможна стрельба очередью. Ее плюс в том, что патроны никогда не кончаются; минус – один заряд равен восьми пулькам, а после стрельбы восполняется относительно медленно. Эффективна при стрельбе в монстров, которые находятся далеко и не видят вас.

5 – Гранаты. Эффективны для быстрого устранения деревянных препятствий на пути, а также существ, забившихся в уголок. Спецназовец, заметив летящую гранату, пытается ретироваться подальше. Также, если бой происходит близко, можно огреть солдата гранатой по голове, а пока он будет приходить в себя, она уже сработает.

5 – Радиоуправляемая мина. Мощность взрыва в полтора раза превышает мощность гранаты. Эффективна при большом скоплении народа, если все находятся ниже места вашей дислокации. Плюс мины в том, что ее можно кинуть сквозь решетчатое заграждение.

5 – Лазерные мины. Мощность взрыва – как у гранаты. Ее можно ставить как на стены, так и на разные предметы, включая двери, ящики и даже пол. Большой плюс лазерной мины в том, что монстры (а главное, спецназовцы!) ее заметить не могут.

5 – «Кусаки» (инопланетные букашки). Очень специфический тип оружия. Эффективны в бою только с земными существами. Единственный их минус – уничтожив свою цель, они принимаются кусать любое стоящее поблизости существо (включая и вас). Отнимают при каждом укусе по десять процентов жизни. Поэтому подумайте, прежде чем их выпускать. У вас существует единственный выход: выпустив их, быстро прячьтесь. Если они вас не видят, то не трогают. Через определенное время «кусаки» взрываются.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Когда вагончик монорельсовой дороги наконец-то остановится у навесной платформы, охранник, находящийся неподалеку, заметит вас и подойдет, чтобы открыть вам дверь. Идите за ним. Он также должен будет отпереть вам входной шлюз сектора «С».

ANOMALOUS MATERIALS

После второй двери, которая откроется перед вашим носом автоматически, идите по коридору направо, пока не наткнетесь на еще один коридор, освещенный голубоватым светом. Шагайте в него и в конце поверните направо, в сторону таблички «No smoking!» (не вздумайте тут курить!).

Идите мимо столовой дальше, войдите в раздевалку и отыщите комнатку (она находится слева), в которой вас ждет специальный костюм. С ним впоследствии вы не расстанетесь ни на секунду. Нажмите на пульте кнопку отключения запирающей колбы и, когда она поднимется, подойдите и оденьтесь.

Выйдите из помещения обратно, к началу того «голубенького» коридора и, пройдя мимо, шагайте в сторону лифта.

Когда охранник узнает в вас того самого Гордона, то откроет вам дверь, и вы спуститесь в помещение с шахтой лифта. Обойдите ее по кругу, откройте двери нажатием кнопки и спуститесь на нижний этаж.

Идите по коридорам в комнату управления, соседствующую с помещением реактора. Поговорите с учеными, и один из них – темнокожий – откроет вам вход в коридор, ведущий непосредственно к шлюзу перед реакторным помещением.

Поругайте мысленно тех ребят, которые решили скрыть поломку и топайте дальше – уговаривать еще двоих открыть вам главную в этом месте дверь. Выйдя к реактору, поднимитесь на приступочек справа, а в конце него заберитесь по лестнице вверх к пульту управления реактором.

Ждите, пока один из профессоров, который управляет опытом из той самой комнатки, проверит связь и откроет вам кнопку пуска реактора. Нажмите ее и спуститесь вниз, к серому решетчатому ящику с четырьмя красными лампочками.

Когда генератор у верхнего основания реактора раскрутится, средняя часть сделает то же самое, но в другом направлении, а на ящике замигают красные лампочки, ждите появления кристалла, после чего вкатите тележку с ним в прорезь нижнего основания реактора.

UNFORESEEN CONSEQUENCES

Минут через пятнадцать-двадцать (вам, естественно, это покажется несколькими мгновениями) выйдите из помещения с валяющимися обломками и попытайтесь открыть дверь, нажав на повисший на проводах пульт. Когда же механизм открытия двери все-таки сделает свою работу, выйдите и топайте по коридору.

Как только попадете в коридор, включайте всю свою бдительность и осторожность! Вам на голову может рухнуть первый же шкаф, сорванный со своего места. Поднимитесь на лифте.

Когда снова повстречаете тех двух ученых, уже жалеющих о том, что не сообщили о поломке своевременно, попросите одного из них открыть вам дверь, которая находится слева в конце коридора. Войдите в нее.

Вы в комнате управления. Медленно подойдите к центру, молния от все еще включенного реактора (он все еще держит открытым подпространство) выбьет кусок пульта управления. Подождите, пока то же самое произойдет с дверью и, дождавшись паузы между «возмущениями» реактора, забегите в проход. У вас нет никакого оружия, поэтому быстро пробегите через помещение, так как там в воздухе возникнет первый на вашем пути враг.

Через некоторое время вы выйдете к трубам в стене, на которых написано «Caution! Laser!» («Осторожно, лазер!»). Вы заметите, что содержимое одной из них пробило обшивку и теперь, отражаемое куском постоянно нагревающейся и охлаждающейся им же стенки трубы, гуляет по помещению туда-сюда. Пройдите под ним и ждите появления другого такого же лазерного луча. После взрыва проследите всю траекторию его движения, после чего бегите в тот момент, когда преодоление этого препятствия будет наиболее безопасным.

Справа у дверей валяется лом. Возьмите его и разбейте стекло в нижней части двери. Пролезьте в получившийся проем и бегите к шахте лифта. Также разбейте стекло, чтобы пролезть туда. К сожалению, то, что произошло на ваших глазах, это один из сюрпризов, который может поджидать вас за любым углом.

В шахте найдите слева лестницу и залезьте по ней на верхний этаж. Подождите, пока монстр убьет охранника. На это, конечно, противно смотреть, но вам потребуется пистолет этого бедняги. Обегите с внешней стороны шахту лифта и вернитесь в начало этажа (к входному шлюзу).

Когда заметите взрыв вентиляционной решетки, не спешите врываться за ее пределы. Помните об опасности.

Уничтожив всех в комнате и подлечившись, подойдите по ней и, когда попадают шкафы, взберитесь по одному из них в еще один вентиляционный ход, который находится в диагонально противоположном углу относительно хода, из которого вы вышли. Спрыгните на пол по ту сторону хода и топайте дальше.

В конце концов вы придете к шлюзу с поскрипывающей гнутой турбиной. Нажмите кнопку слева и выйдите оттуда в комнату. Шагайте направо и на перекрестке коридоров поверните налево.

Пройдите вдоль помещений и поверните в дверь хранилища отходов, обозначенную знаком черепа у двери. Там пройдите немного и поднимитесь по лестнице, но вылезайте не полностью, а так, чтобы вас не заметили монстры. Выстрелите по баллонам за их спинами и прячьтесь, чтобы ошметками их вонючих тел вам не забрызгало костюмчик.

Выйдя, поверните направо и отыщите в закутке спрятавшегося старика-профессора. Поговорите с ним и пригласите идти с вами. Ведите его на мостик, в конце которого находится комната с боеприпасами. Только этот человек может открыть ее вам. Если он будет упираться, постоянно говорите с ним, пока не уболтаете его.

Распихав по карманам гранаты, выйдите снова на мостик и спрыгните вниз. Шагайте в проход, над которым нарисовано число 19, и топайте по коридору направо.

Когда вы наткнетесь на решетку, над которой сияет голубенькая табличка «D-47SKC», убейте гибрид вашего коллеги и гуманоида через ее прутья и прыгните в квадратный вырез у ее основания.

Идите по трубе вправо. Там, в конце, покрутите вентиль и быстренько забегите в темное ответвление трубы в той же стене. Потом, поднимаемые вверх уровнем воды, постарайтесь попасть в еще один квадратный вырез.

После преодоления нескольких коридоров вы окажетесь в зале, который служит конечной остановкой грузового лифта. Приведите последний в действие нажатием рычага на возвышении и прыгните на уезжающую вниз платформу. Через несколько секунд из вентиляционной решетки, которая находится напротив лифта, на вашу голову посыплются полчища паучков. Уворачивайтесь от них, как можете, и при этом не свалитесь вниз. Постоянно следите за тем, с какого бока они приедут. Бегайте как можно резвее по платформе. Тем самым вы снизите количество встреч с ними.

Внизу сойдите с платформы (если вам удастся гранатой уничтожить оставшихся на платформе паучков, то вы сможете полечиться: аппарат находится на другой стороне емкости с жидкостью) и шагайте по коридору. Увидев мост, не заходите на него, а подождите, пока его проломит своим весом внезапно появившееся в воздухе нечто. Прыгните с обрубка моста на трубы справа и обойдите по ним полпериметра комнаты, а в конце спрыгните во второй проход.

После коридора вы выйдете в огромный подземный зал с речкой. Разбегитесь и перепрыгните на противоположную пристань. Войдите в дверь и шагайте по узенькому коридору.

На складе к потолку подвешены несколько ящиков. Влезьте с помощью лестниц наверх и, попеременно прыгая по ящикам, переберитесь на противоположную сторону. Лучше всего не прыгать, а просто переходить с одного ящика на другой. Зайдите в конце в дверь и пройдите небольшое количество коридоров.

Выйдя в то место коридора, где слева внизу будет видна речка, поверните направо и продвигайтесь дальше, до встречи с лифтом. Вызовите его и езжайте наверх.

OFFICE COMPLEX

Выйдя из кабины лифта, поверните направо и приблизьтесь к решетке вентиляции так, чтобы вас не поразило разрядами от сломанной лампы.

Поверните направо и ползите по трубе, пока не наткнетесь на зеленоватый свет, видный из щелей решетки. Сломайте ее и спрыгните в помещение. Поищите там дверь, рядом с которой написано «Danger! High voltage!» («Высокое напряжение!»). Откройте ее и отключите напряжение с помощью рычага.

Выйдите из комнаты через красные двери к лифту и пройдите по коридору мимо той самой отключенной лампочки, свисающей с потолка. Разбейте стекло рядом с закрытой дверью и пролезьте в помещение.

Кажется, лом вам чертовски надоел, поэтому поверните налево и зайдите в темный проход. Разбейте ящики на своем пути, и в конце вас будет ждать новое оружие, которое отдаст охранник.

Вернитесь обратно и разбейте стекло в комнату, частично заполненную водой. Не ступая в воду (свисающий недалеко провод касается поверхности) и пользуясь выступающими из воды предметами, доберитесь до холодильника и выключите свет кнопочкой над раковиной.

Теперь с помощью фонарика отыщите левее решетку и, пробив ее, заползайте в ход. Не забудьте пригнуться после поворота налево, а то рискнете быть подстриженным по пояс лопастями вентилятора! В конце, когда вы буквально рухнете с неба на землю, развернитесь и подойдите к ящикам у стены.

Когда паучки проломят потолок, постреляйте по ним и поставьте ящики так, чтобы можно было взобраться на показавшуюся лестницу. Подойдите к решетке в полу, выбейте ее и сделайте то же самое со второй решеткой в стене. Понаблюдайте со стороны, как функционирует автоматическая пушка. Когда все движущиеся в поле ее зрения будут уничтожены, она еще какое-то время поработает со специфическим пиканьем и отключится, с жужжанием убравшись в потолок, вот тогда на всех парах летите в проход напротив.

Поднимитесь по лестнице. Возьмите себе в помощники солдата охранной службы и идите дальше. Двигайтесь вдоль коридоров, после чего поверните налево в темноту и зайдите в проход с мигающей надписью «Exit».

Пройдите мимо автоматов с газировкой и коридорчика, сияющего салатовым цветом, к лестнице. Быстренько бегите по лестнице вверх и спрячьтесь справа, за стеной. Пушка не дремлет, пушка ждет! Когда она «успокоится», так же пройдите второй лестничный пролет и шмыгните в коридор. Шагайте в дверь в конце коридора и обойдите ее.

Влезьте в отдушину у пола и передвигайтесь по проходу, пока не наткнетесь на вращающуюся турбину со сломанной лопастью. В момент, когда место надлома будет вверху, пройдите быстренько прямо. Перепрыгните оголенную проводку и, пройдя по всяким закуткам, выйдите на удерживающую арматуру складского потолка. Обойдите ее крепления по правой балке и залезьте снова в отдушину. Завершит ваше путешествие комната, в которую вы рухнете из-под подвесного потолка.

Распихайте по карманам патроны и обоймы и выйдите из комнаты. Спуститесь в зал по горочке справа и разнесите в щепки доски, которыми забит проход (ваши коллеги очень хотели оградить себя от тварей из того мира, но так и не смогли...). Топайте по коридору, который приведет вас к холодильнику (не забудьте захватить коньки).

Зайдите в холодильник и поверните налево. Пройдите первую дверь и вторую, после чего шагайте направо и отыщите в конце стены, слева, рубильник. Включите лифт-транспортер.

У входа в холодильник, справа, есть лестница. Идите туда и поднимитесь по ней. Ползите, прорубая решетки и отдушины на своем пути, пока не наткнетесь на проем, мимо которого ездит тот самый лифт. Разбив стоящие на нем ящики, попытайтесь влезть на его платформу.

После получаса, проведенного в темных ходах пыльной вентиляционной системы, вы попадете в ее коллектор (вам надо попасть на верхнюю трубу в дальнем конце комнаты). Проделайте это и ползите по проходу влево, естественно, пользуясь фонариком. Когда выпрыгнете из этих ходов на лестничную клетку, поднимитесь по лестнице и войдите в коридор прямо, к шахте лифта.

Хорошенько разбегитесь и, прыгнув, цепляйтесь за лестницу на противоположной стене. Потом, пользуясь другими лестницами, постарайтесь, не упав вниз, достигнуть кабины лифта вверху. Заберитесь на него, разбейте люк в его крыше и нажмите кнопку пульта.

WE'VE GOT HOSTILES

Шагайте в открывшуюся дверь и пройдите мимо массивной двери слева.

Шагайте по коридору прямо, а когда пройдете сквозь лазерную сигнализацию (она вам не причинит никакого вреда), уничтожьте автоматическую пушку за решеткой, чуть левее столба. После обойдите все это – и попадете в коридор. Вначале вам надо будет снять мину, которая там находится, а после идти дальше. После коридора поверните направо и спуститесь по горочке вниз.

На складе заберитесь по ящикам и перелезьте на другую сторону. Пройдите по коридору, перелезьте по ящикам и не поскользнитесь на вытекающей и кристаллизующейся химической жидкости. Не скатитесь по ней в шахту лифта! Когда, идя по коридору, увидите лестницу, поднимитесь по ней на мостики и скройтесь в темном коридоре.

В следующем помещении вам впервые предстоит увидеть того, кто занимается расстановкой всех этих «прибамбасов»: лазерных датчиков, трехногих пушек и мин. Когда уничтожите этого человека в пятнистой форме, вызовите лифт и гоните на нем наверх.

Выйдите на склад и заберитесь на мостики сверху. Найдите проход, ведущий вниз, и, пройдя по мостику, поверните в конце горочки направо. Заберитесь на конвейер и бегите против его движения в комнату с ящиками, по которым вам надо будет взобраться и пересесть на другой конвейер. Далее пробегите по нему и, оказавшись в комнате с мостиком, разберитесь с назойливым воякой.

Забросайте гранатами пушки внизу, но если сработает сигнализация, запирающая противопожарную дверь-заслонку, то бегите и побыстрее пролезьте в закрывающийся проем.

На складе поднимитесь на верхний ярус и выйдите в коридор. На соседнем складе, на котором вы окажетесь, спуститесь с верхнего яруса вниз и найдите лифт.

От выхода на улицу бегите прямо и отыщите небольшое цементное возвышение с люком, в который и влезьте. После лестницы и небольшого коридора войдите в дверь.

Когда взорванный потолок рухнет, сверху полезут солдаты армии США. Уничтожая их, вы должны достичь нижней части шахты и скрыться в проходе, освещенном белым светом.

После него, когда вы окажетесь у вентилятора и спуститесь вниз, осторожно обойдите его вращающиеся лопасти по бортику и прыгайте вниз, используя небольшое отверстие в углу.

Там заползите в нижний вход, потом поднимитесь в первый ход от пола и, оказавшись в помещении у пульта, нажмите на нем кнопку. Шагайте в открывшуюся массивную дверь, видимую за стеклом.

BLAST PIT

Когда вы выйдете к забитому досками входу, разломайте доски и поднимитесь по упавшей наклонно двери к пульту управления. Жмите рычаг и постарайтесь без потерь попасть вниз, к приехавшему лифту. Жмите кнопку и спускайтесь на нем. Там садитесь в транспортер и, развив наибольшую скорость, встаньте справа от пульта (желательно на две направляющие, которые удерживают движение вагонетки параллельно стене).

Когда она, пробив шлагбаум, резко уткнется в тупиковое укрепление, вы по инерции полетите вперед. Ваша задача – размахивая со всей силы руками, попасть не в бассейн с радиоактивной (на это указывает характерный треск дозиметра) жидкостью, а на низенький ящик, еле выступающий из воды. Если стоящие рядом ящики побольше будут уничтожены кем-нибудь, вы никогда не попадете на другой берег. Поэтому постарайтесь сделать так, чтобы их никто не тронул. С помощью них перепрыгните на стоящий у стены еще один низенький ящичек и на каменный выступ.

Заберитесь по лестнице на трубу, а по ней пройдите до вскрытой части другой трубы, прыгните внутрь ее. Пройдите по трубе и вылезьте из нее на правую сторону (к крышке). Перепрыгните на другую трубу и идите по ней, пока не встретите мостик с уходящим вглубь коридором. Прыгайте туда и топайте дальше.

Когда вы войдете в гигантское помещение с зеленой жижей, прыгните на трубу прямо по курсу и сверните на полузатопленный кусок другой трубы слева, после чего – на лифт. Поднимитесь и зайдите в коридор. В его конце вы увидите справа мостик. Ни в коем случае не стреляйте по бочкам на мосту, а то он рухнет, и вы не сможете пройти дальше.

После моста войдите в дверь шлюза. Поднимитесь вверх, и вскоре встретите двух полицейских, не знающих, что делать с тремя головами-щупальцами, поднявшимися со дна шах-

ты. Чтобы успокоить монстров, вам надо бросить в них гранату так, чтобы она попала в то место, откуда растут головы. Теперь, быстро стреляя по мешающим вам предметам, спуститесь бегом на два яруса ниже, в забитый досками проход. Освободите его (лучше в самом начале) и войдите внутрь.

Пройдите по коридору в шлюз и нажмите рычаг. После этого пересеките мост и топайте по коридору. Он приведет вас к повороту направо. Спуститесь и ползите по колодцу вниз к канализационным трубам. Идите по трубе к перекрестку ходов, поверните налево (но не падайте!!!) и поднимитесь оттуда с помощью лестницы.

Пройдите по коридору и откройте дверь с помощью пульта. Вы окажетесь в огромной трубе с таким же огромным вентилятором. Ни в коем случае никуда не прыгайте, а спуститесь вниз, пользуясь лестницами, и врубите его. Далее как можно быстрее лезьте по лестнице обратно: когда он наберет скорость, вы можете случайно попасть под его лопасти. Вернитесь на мостик верхнего яруса и геройски бросайтесь на раскрутившиеся лопасти: поток воздуха поднимет вас к потолку. Разрубите доски и решетку и залезьте в проем, ползите по вентиляционной шахте и вывалитесь в конце в комнату. Спуститесь по лестнице к двери.

Оказавшись среди труб с обзорными вырезами и пультом, нажмите кнопки на последнем. Посмотрите, что получилось. Вы запустили химическое смешивание топлива и кислорода. Теперь направляйтесь в проход справа. Вернитесь в шахту с тремя головами-щупальцами.

Теперь вам надо попасть на нижний ярус, в дверь, которая находится внизу справа, под вами. Успокойте монстра тем же способом (гранатой) и бегите, бегите, бегите. Перепрыгните дыру в полу и войдите в проход. Быстро шагайте в следующий проход, не то вам на голову рухнет часть потолка. Войдите в еще один ход (шлюзовой камеры) и, дернув рычаг, топайте на мост и вперед – по коридорам.

Когда вы войдете в помещение с висящими кранами, будьте осторожны: среди них находится несколько живых веревочек способных съесть свою добычу. Если вы ленивы и решите достичь дна шахты на лифте, то вызывайте его. Когда он сломается и рухнет вниз (в ту самую горючую смесь), вы поймете, что надо было лезть по лестнице, которая находилась справа, на стене.

Выйдите на бережок и топайте по коридору, обходя забрызганный радиоактивными химикалиями пол. Достигнув лифта, жмите пару кнопок. Возвращайтесь обратно, к шахте того обреченного лифта, и направляйтесь вверх.

Перепрыгнув на выступ в стене, потом – на кабину лифта, вернитесь по коридору обратно и постарайтесь без потерь доковылять до шахты с уже давно знакомым вам трехголовым зверем. Успокаивая его гранатами, заберитесь на верхний этаж, делая остановку на каждом ярусе, чтобы в очередной раз бросить гранату. Войдя в комнату управления с выключенной аппаратурой, нажмите красную кнопку на панели приборов на стене. Да-а-а, боюсь, столько шашлыка вы не съедите за всю свою жизнь! А тем более инопланетного. Так что лучше мирно спуститесь вниз и скатитесь по уходящей в недра Земли яме. В конце, когда она начнет круто уходить вниз, постарайтесь попасть в водоем, а не в его край.

Вылезьте на берег, осмотрите помещение в поисках ценных вещей и снова бултыхнитесь в воду. Проплывите сквозь отверстия. Одной стороной водоем выходит к выступу. Оказавшись на нем, выйдите на мостик и, перешагнув через перила, топайте по трубе. Потом прыгайте на трубу ниже и идите по ней. Окажетесь в тупике – посмотрите вниз: там еще одна точно такая же труба. По ней вы придете к пересечению ее с более массивной трубой. Поверните налево и крутите вентиль до тех пор, пока он не застопорится. После этого прыгайте в открытую часть этой трубы и идите по ней в сторону пролома в решетке. Старайтесь не делать резких движений.

POWER UP

Оказавшись в комнате с ящиками, разбейте их и поживитесь ценностями. Топайте в коридор. Когда выйдете из него в помещение с монстром, быстро бегите в противоположный

красноватый вход, где поверните налево. Осторожно: немного погодя будет поврежденный газопровод с языком пламени.

Войдите в помещение с мостом. Когда он обвалится от шагов монстра, прыгайте вниз и топайте по коридору вглубь. В конце вы увидите двери, рядом с которыми на табличке сияет надпись «A-894GH». Откройте их вентилем и взберитесь по лестницам на верхний ярус. Оказавшись там, будьте осторожны: здесь у спецназовцев штабное помещение!

Топайте по коридору к большому пространству справа, выстрелите по ящикам с боеприпасами позади спецназовца, это поможет ему «раскинуть мозгами».

Зайдите наверх и поверните налево. Там есть лифт. Нажмите кнопку, приводящую его в движение, но на платформу не садитесь! Подойдите к шахте лифта, когда он опустится, и снимите выстрелом лазерные мины. Только после того, когда он снова поднимется, спуститесь на нем вниз.

Топайте по мостикам в помещение с красноватым светом и пройдите во вход слева.

Спуститесь по лестнице, пока не окажетесь в затопленном водой помещении, и бегите в дальний его конец так, чтобы вас не покусали червячки – обитатели здешних вод. Выстрелите по ящикам, заклинившим механизм откачивающего насоса.

Вернитесь на лестницу на этаж выше. Дойдите до пульта и включите левую кнопку. Далее бегите обратно так, чтобы искра, проскакивающая между генераторами (при входе), не задела вас.

Поднимитесь по лестнице и выйдите обратно к лифту. Если увидите, что он опускается, спрячьтесь – в нем спецназовцы. Когда они поднимутся обратно, не заметив вас, поставьте на стены лазерные мины напротив лифта и вызовите его еще раз, снова спрятавшись куда-нибудь (можно прыгнуть вниз под мостики). После взрыва поднимитесь и вернитесь обратно к монстру.

В помещении со сломанным мостом взберитесь наверх и войдите в комнату с рычагом. Там, стреляя по монстру, постарайтесь, чтобы он подошел как можно ближе. После бегите обратно и перепрыгните на противоположную часть моста. Подойдите к выходу из коридора в зал, где стоит громила, и быстро бегите в туннель слева! Он погонится за вами, а ваша задача – в конце коридора, в помещении с двумя колоннами, забежать по лестнице слева, нажать кнопку в конце этого выступа и быстренько забежать в проход у лестницы. Обойдите по коридору весь ужас, происходящий по ту сторону стены, и вернитесь в зал, где находился монстр.

Сядьте в вагонетку и поезжайте на перекресток. С помощью рубильника в комнате «поверните перекресток» и, снова сев, гоните вагонетку.

ON A RAIL

Разбейте по дороге бетонное заграждение, откройте шлагбаум, когда он вас остановит, и спуститесь на подъемнике вниз. Там будьте осторожны и не свалитесь в воду: через нее пропущено приличное напряжение! Гоните вперед и на втором перекрестке со стрелкой переведите последнюю в положение «прямо». Езжайте дальше.

После того как вы проедете горбатый мост над водоемчиком, а потом перекресток, остановитесь у небольшого полустанка и выйдите на него. Поднявшись по лестнице и пройдя по небольшому коридору, вы окажетесь у ящиков. За ними стоит пушка, так что, разбив их, не прекращайте палить вперед. Потом потихоньку дерните рычаг, вернитесь на вагонетку и езжайте дальше. На перекрестке со стрелкой поверните налево и, когда вы подъедете к подъемнику, выйдите с вашего транспорта куда-нибудь, но так, чтобы не подняться вверх.

Когда тот поднимется, разберитесь с нападающим с верхнего этажа мужчиной и с помощью лестницы поднимитесь туда. По другой лестнице поднимитесь к конечному пункту подъемника с вагонеткой. Садитесь в вагонетку, раскидайте всех, а когда окажетесь у пушки,

стоящей в укреплении на станции, откройте шлагбаум и гоните дальше до тупика. Войдите в проход справа.

В конце коридора вы увидите два ящика. Не спешите их обходить: за ними находится пушка, управляемая солдатом спецназа. Быстро бегите туда и, перепрыгнув рельсы, окажетесь на другой стороне. Подберитесь к амбразуре и убейте человека у пушки. Шагайте в красную дверь и, выйдя к ракете, бросьте по одной гранате на нижний ярус вправо и влево. Спуститесь вниз, обойдите труп солдата и пройдите в еще одни красные двери.

Прыгните снова на ваш рокерский мотоцикл-вагонетку и летите вперед по залу, уничтожая пушки, которые его охраняют. Нарвавшись на летящие в вашу сторону ракеты, поставьте на вагонетке минимальную скорость и ползите по рельсам за ней, пока не окажетесь вне зоны действия ракетной установки. После этого снова взбирайтесь на ваш транспорт и гоните дальше(пока не упретесь в шлагбаум.

Выйдите на станцию, пройдите по коридору к еще одним рельсам. Топайте по ним вправо к очередному ответвлению. Там, в помещении, уничтожьте всех спецназовцев и, поднявшись наверх, дерните рубильник справа. Бегите по рельсам дальше, а когда увидите справа кабину лифта, садитесь в нее и поднимитесь. Наверху воспользуйтесь радиоуправляемой миной: бросьте ее в уголок, образованный выступом этажа и стеной (чтобы не уронить ее вниз), спуститесь и нажмите заветную кнопочку.

Возвратившись наверх, отыщите неподалеку лестницу красного цвета и ползите по ней вверх. Выйдите к рельсам, начинающимся от шахты подъемника, пригнувшись и преодолев сверкающие молнии, топайте по туннелю дальше.

Когда наступит очередь новой станции, будьте осторожны: как только проползете по ящикам и пересечете границу между двумя шахтами, в которых ездят ящики, вы увидите солдат, ломающих на своем пути к вам ящики, стоящие неподалеку. Они хотят вас убить!

Разрушив их намерения, ползите по рельсам дальше, пока не подниметесь по горочке наверх и не окажетесь у перекрестка. Поверните направо и топайте по туннелю налево к подъемнику.

Спуститесь вниз по лестнице и постарайтесь не попасть под лучик лазера, приводящий в действие множество пушек, стоящих в соседнем помещении. Зайдите в темную каморку и выбейте стекло, перелезьте на ту сторону и топайте, куда ведут рельсы. Там, пользуясь стоящими в шахматном порядке ящиками, подберитесь к укрепленному доту и киньте внутрь него гранату.

Коридор приведет вас на улицу, где вам надо будет уничтожить несколько солдат (делать это лучше всего с помощью револьвера, не показываясь) и перепрыгнуть через рельсы. Покусившись на аптечку, лежащую слева на ящике, можно очень сильно поплатиться жизнью.

Пройдите шлюз, на дверях которого написано «Blast danger!» («Взрывоопасно!»). После него не спешите выходить на волю. Если вы владеете искусством стрельбы из станкового пулемета, то воспользуйтесь им – он стоит слева в полной боевой готовности. Справа же вас ждет свора кровожадных солдат отряда специального назначения. Если же таланта пулеметчика у вас нет, то закидайте их гранатами и лазерными минами или возьмите старый добрый и надежный револьвер и с ювелирной точностью «снимите» их по одному издалека, медленно выходя из-за своего укрытия и стреляя по показавшейся части их одежды (сработает, проверено).

Войдите в дверь, которую они охраняли, и не нарвитесь на очередные лучи: отсюда вы так просто не выйдете! Поставьте высокий ящик так, чтобы он находился между последним (ближнем к двери) и средним лазером. Проползите под первыми двумя и прыгните на ящик. С него, если немного разбежаться и прыгнуть, вы попадете на лестницу. Идите по помещениям и найдите красную кнопку. Жмите ее и смотрите красивое зрелище.

Вернитесь обратно в шлюз, после него снова окажетесь у рельсов. Слева от вас открыты ворота, войдите в них и спуститесь по лестнице. Садитесь в вагонетку.

APPREHENSION

Приведите вагонетку в действие, и когда она станет неуправляемой, разгонится и пробьет заграждение. Вы окажетесь на дне водоема; всплывите и постарайтесь оказаться у входа, который находится справа от вагонетки.

Выйдите по лестнице на этаж, подойдя к водоему, подождите, пока что-то щелкнет и всплывут три бочки. С помощью них переберитесь на ту сторону и, пройдя несколько лестниц и выйдя на этаж, спрыгните в воду. Погрузитесь, достигните дна и плывите в проход: чем быстрее, тем лучше. Когда увидите справа дверь, откройте ее и подышите воздухом, далее – снова в воду и направо, в продолжение туннеля. На вашем пути будут попадаться обломки и балки местами рухнувшего потолка: обогните их и вынырните, когда заметите над головой поверхность воды в помещении с решеткой и дверью. Отдышавшись, плывите в продолжение туннеля, начинающееся напротив двери.

Когда выйдете на поверхность в желтый коридор, поверните и идите по нему налево. Вы окажетесь в помещении, где монстры «играют» ученым в волейбол. Топайте налево, но не уничтожайте все языки, свисающие с потолка (особенно те, которые могут помочь вам вылезти из воды (я их насчитал 4 штуки).

Войдите в проход и поднимитесь по лестнице. Пройдя помещение с компьютерами, вы попадете на крест, удерживающий клетку над водой. Прыгните в нее. Когда она опустится, всплывите и гребите к одному из углов, где висит язык. Оказавшись на мостике, снова идите, но не влево, а в воду, к двери с обрубком мостика, после чего, так же пользуясь языком, залезьте на этот обрубок.

Выйдя из двери, шагайте прямо и поднимитесь в комнату с ящиком, на котором лежат патроны, возьмите их и топайте (там же, внизу) в сторону красного освещения. Осторожней, не поскользнитесь, выходя на мостик у воды! Бегите дальше и обойдите по периметру все в помещении (красная лестница нужна только на тот случай, если вы окажетесь в воде). В конце вас встретит, радостно поигрывая молнией, оголенный провод. Так вот, вам нужно не в тот проход, что он «охраняет», а в ту дыру, что зияет в решетке справа.

После подводного туннеля вас ждет лестница. Поднявшись по ней, идите в дальний конец помещения. Там зайдите на возвышение, из которого выдвинут поршень, и, расстреляв ящик в углу, запрыгните на металлический сундук.

Поднимитесь по лестнице и топайте по коридорам в комнату с компьютерами. Здесь ваша задача – перестрелять всех чужих, только после этого ученый, стоящий за стеклом, откроет вам дверь во входной шлюз холодильника. Найдите там еще один компьютер и откройте с помощью него вход в холодильник. Помните американскую игру «Гладиаторские бои»? Так вот, вам сейчас предстоит быстро бежать (чтобы не замерзнуть), прорываясь сквозь толпы гуманоидов, заграждающих собой путь к заветному спуску вниз, находящемуся в конце помещений с ледяным полом.

Спустившись, бегите по коридору, в конце которого есть лифт. Поднимитесь на нем вверх, бегите по помещениям с сундуками прямо в белый проход и спрячьтесь там за ящиком справа. Женщины-ниндзя – ваши новые враги – будут выбегать так, что вам легко будет их убивать. Постарайтесь перебить их всех из автомата – это единственное эффективное в данном случае оружие. Потом выйдите на склад, поднимитесь по горочке на верхний ярус и откройте с помощью рычага вертикальные ворота, рядом с которыми есть табличка «Surface Access». Войдите в дверь в конце коридора. Вас чем-то огреют по башке, отнесут и бросят в мусорную яму. Придя в себя, поднимитесь по ящикам вверх (чем раньше вы это сделаете, – тем лучше будет для вас). Возьмите лом на одном из приступков по бокам ворот и отыщите решетку в полу. Наступите на нее, и по трубе попадете к выступающему из скалы зданию.

RESIDUEPROCESSING

Покрутите вентиль справа и быстро ползите по лестнице сбоку трубы вверх. Прыгните на платформу лифта. Внизу пролезьте в проход и вывалитесь из него в конце концов в помещение, освещенное зеленоватым светом. Войдите в проход и схватите лежащий на дороге пистолет.

Вернитесь в комнату и заберитесь по лестнице в чан. Прыгая по плавающим кускам чего-то, залезьте в вентиляционный проем. Выйдя оттуда в помещение, прыгайте с бортика на бортик таких же чанов, но с прессами (не попадите под них!), и войдите в красноватый проход по трубе.

Идите сначала по левой трубе и только в конце перепрыгните на правую. Оказавшись в новом помещении, прыгайте по размешивающим жидкость миксерам так, чтобы попасть в противоположный вход. Смело летите вниз и, увлекаемые течением, не попадите в конце в мясорубку. Всплывите и, обойдя колонну стороной, плюхайтесь в воду снова; выплыв в туннельчик, следуйте по течению, только, во-первых, не поджарьтесь под огнем, выпущенным трубами сверху, во-вторых, не попадите под вращающийся цилиндр.

Далее плывите в конец туннеля и, выйдя на островок в виде трех конвейеров, отыщите справа от них три рычага. Нажмите средний (средний конвейер пойдет вверх). Теперь войдите в комнату управления этим механизмом. Глядя в сторону прессов, поймайте момент, когда на одном из конвейеров оба пресса будут в верхней точке, и жмите кнопку. Заберитесь по конвейеру и проползите под остановившимися прессами (не медлите, механизм торможения прессов работает недолго!).

Система конвейеров притащит вас к табличке «Warning Hazardous Machining». Преодолейте еще одну «прессовую» систему и спрыгните на конвейерную ленту, появляющуюся каждый раз под вами. В конце концов вы должны встретить две параллельных ленты. Прыгайте на ближайшую и, сняв мины слева радиоуправляемыми бомбами, ползите к «барабанной» системе.

Прыгайте с конвейера на конвейер: ведь агрегаты стоят в шахматном порядке, и вы преспокойно сможете их обойти. Езжайте к следующей мясорубке. Поймайте момент, когда ее челюсти будут открыты, и прыгайте вниз. С конвейера постарайтесь попасть на лестницу напротив.

Пройдите по коридору в помещение с искрящимися высоковольтными контактами.

QUESTIONABLE ETHICS

Бросьте в контакты мину и взорвите их. Дверь откроется. После коридора будет комната с колонной, в которой заключен монстр. Обойдите ее. Заметив добычу, монстр выбьет стекло, и вы сможете его преспокойно пристрелить (или он вас...).

Разбейте стеклянную сферу на пульте и, когда сработает охранная сигнализация, войдите в проход в углу. Очередной коридор приведет вас в лабораторию, в которой проводились энергетические эксперименты. Если хотите позабавиться, то зайдите в комнатку и нажмите кнопку. Когда все кончится и все двери откроются, войдите в следующий коридор и идите в сторону следующей заморочки.

В зале, освещаемом солнечным светом сквозь застекленную местами крышу, идите прямо. В следующей комнатке для энергетических опытов откройте двери слева и поманите сидящих внутри к себе. Быстренько забегите в отделение с кнопкой, посмотрите в их расстроенные лица и щелкните по кнопке. Поройтесь в тех комнатках и, взяв с собой все, что можно, войдите в следующий коридор.

На перекрестке поверните направо – через некоторое время выйдете в комнату с четырьмя колоннами, на одной из которых прикреплены несколько лазерных мин, а в углу за ними

заделан вход. Вам надо стрельнуть по одной из мин и скрыться в третьем проходе, который находится в диагонально противоположном углу относительно замурованного хода.

После перестрелки с выехавшим на платформе монстром и солдатами выйдите, добейте оставшихся и бегите в проломленный взрывом мин вход.

Пройдя немного, вы увидите слева через смотровое окошечко двери работающий генератор. Пройдите дальше, так как дверь заперта с той стороны. Вы оказались среди небольших стенных ниш, в которых за стеклами заключены паучки. Увидев вас, они начнут ломиться оттуда и в конце концов разобьют все стекла. Расстреляйте их всех и забегите по лестнице наверх.

Перед вами коридор, который уходит вперед, затем разветвляется вперед налево и назад налево. Походите там и навестите все тупики и комнаты этих помещений. В каждой из них находится электронная пушка, которую вам надо включить нажатием кнопки на пульте рядом. Всего таких пушек надо включить четыре штуки. После этого зайдите в комнату-лабораторию, где все эти лучи, идущие под потолком, появляются снова и собираются в одну большую коробочку. Это центральная протонная пушка, с помощью которой производятся испытания листа материала, который опускается при нажатии на кнопку пульта. Но вам это не нужно, ваша задача – попасть на ту сторону стены.

Для этого подвиньте стоящий слева ящик под лист и, нажав кнопку, подождите, пока луч пробьет в стене дыру. Когда все закончится, прыгните на трубу внизу слева, на ящики и войдите в дверь. Там ученые вам скажут, что надо отключить генератор, но это тяжело сделать, так как пульт находится на той стороне комнаты, противоположная дверь закрыта с этой стороны, а по комнате вращаются электроды.

Вам надо добраться до пульта, прибегая к помощи углов по бокам комнаты. Подберите момент, когда они будут находиться на противоположной стороне комнаты, и быстренько переползайте во второй угол. Потом так же доберетесь и до пульта. Выключите генератор так, чтобы электроды не мешали проходу под ним, и позовите за собой очкастого профессора. Введите его в помещение, освещенное солнцем (то самое, вначале), и попросите его открыть дверь.

Выйдя на улицу, не спешите. Справа сидит спецназовец, а над вами, на крыше, укреплены две пушки. Разберитесь с человеком и возьмите в руки арбалет или револьвер. Осторожно выходя, постарайтесь, заметив малейший краешек орудий, попасть в первое, а потом, прицелившись, и во второе. Взорвите ящики с боеприпасами, которые загораживают вам вход в пещеру, и входите в ворота.

SUPERFICIAL INTENSITY

Убейте всех, кто прячется за бочками и мешками с песком, после чего пройдите под скальным навесом дальше.

Когда слева вылетит вертолет, возьмите лазерную пушку и сбейте его, воспользовавшись «специальным выстрелом».

Прыгните в воду по ту сторону плотины, на которой вы стоите, и влезьте на башенку, в которой есть кнопка, отключающая турбины внизу. Нажав ее, погрузитесь на дно и отыщите там вентиль между двух водозаборников. Крутите его и плывите в открывающиеся решетки.

Миновав винты турбин, вы окажетесь на другой стороне плотины, в небольшой речушке. Плывите в ее конец, поднимитесь по лестнице и зайдите в трубу. На другом ее конце выйдите и поднимитесь по лестнице, которая находится впереди. Обойдите по выступу стену.

Надоедливый вертолет вы сможете уничтожить, как и в прошлый раз.

Поднимитесь по еще одной лестнице – окажетесь на небольшой полянке. Слева от вас, в скале, между глыбами есть два пролома. Войдите в тот, что справа. Отвоюйте вход в небольшую будочку у солдат и поверните там вентиль. Найдите недалеко табличку с надписью

«Storm Drain Natch» и пролезьте в дырочку под ней. Вокруг, в песке, все выложено минами. Поэтому, придерживаясь правой стены, зайдите под глыбу и, бросив на песок у заграждения из колючей проволоки гранату, сматывайтесь как можно дальше. Теперь пройдите по этому песочку и заберитесь на холм впереди.

Обойдите большую каменную глыбу справа, разбегитесь и перепрыгните через проволоку. Спуститесь вниз по трубе и взорвите известным способом решетку. В конце трубы не спешите высовываться, а тем более падать вниз. Чтобы быстро и безболезненно ретироваться на выступ скалы, находящийся под трубой, надо, присев, забраться на наклонное ребро трубы справа и по диагонали съехать влево к булыжнику на выступе.

Достаньте арбалет и, медленно подходя к правому краю выступа, рассмотрите недалеко внизу пушку (вам достаточно будет увидеть ее краешек). Выстрелите и ползите в другой конец выступа – воспитывать спецназовца внизу. Встаньте спиной к скале и медленно, передвигаясь левым боком, подойдите к краю. Когда увидите его руку, ногу или еще что-нибудь, сразу стреляйте. Спуститесь к его трупу, используя промежуточный скальный выступ, и топайте в сторону труб. Когда дорога будет резко уходить вправо, вам надо быстренько высунуться и заметить, где находится солдат. Потом тем же способом убить его.

Подойдите к верхнему основанию трубы и, ориентируясь по ее центру, съезжайте вниз. Вам надо попасть не на мостики, которые ее окружают, а на выступы, которые вас остановят (вы попадете на них, если будете придерживаться середины), иначе вы потеряете много жизни. Если вы любите приключения, прыгайте на мостик слева и топайте к полуразрушенному мосту. Пройдите по его веревочкам (это единственная его часть, которая не сможет спикировать вниз) – найдете что-нибудь в конце, в тупике. Возвращайтесь обратно к трубам и идите дальше.

На складе обзаведитесь ручным противотанковым гранатометом (РПГ). Он вам потребуется почти сразу же, когда вы выйдете и повернете направо. Отправив вертолет на вынужденную посадку, дойдите до лестницы и взойдите к небесам. Сделав то же самое на еще нескольких выступах и лестницах, вы придете к началу новой трубы. Залезьте в нее и ползите, пока не нарветесь на баррикады, устроенные спецназовцами и состоящие по большей части из сообщающихся трубами отделений. Здесь с помощью этой хитрой системы вам придется уничтожить всех прячущихся. Главное – это не выходить наверх: они прикатили танк, так что «раскинуть мозгами» вы всегда успеете! Когда все кончится, быстро выбегайте и, не попадая под огонь танкового орудия, проникните между танком и стеной слева.

Возьмите на складе побольше радиоуправляемых мин. Бросайте их под танк и взрывайте, пока не обездвижите его. Теперь смело выйдите и отыщите слева от него будку с кнопкой. Откройте ею ворота и войдите туда. Идите мимо ящиков, ломая их и беря ценные вещи так, чтобы танк не разнес вас на кусочки. Если дыры в деревянном заборе рядом с танком нет, заставьте танкиста выстрелить туда (для этого немного «подразните» его). Войдя туда, в дыру, наберите всякой всячины и, пройдя мимо танка, войдите в ворота.

Обойдите здание справа и шагайте вперед, снимая мины на стенах, пока не увидите у себя над головой торчащую из дыры пушку. Ни в коем случае не помогайте охраннику, а то эта пушка с вами «заговорит». В конце, через дорогу, песочек начинён минами. Побросайте туда гранаты и, зайдя за угол, ползите под решеткой зигзагами, чтобы еще одна пушка не смогла попасть в вас.

Повесьте на стену рядом с бочками лазерную мину, чтобы она светила сквозь решетку напротив. Обойдите сломанную мачту слева и, подойдя к забору, пересеките лазерный луч. Взорвется мина, потом бочки, а потом – шкафы с кабелями.

Заберитесь по мачте на крышу и отыщите слева дыру. Спрыгните туда и выйдите из комнаты. Запомните: ни одна мина в этих помещениях не должна быть снята! Перепрыгните первую, обойдите по перилам вторую, так же перепрыгните третью и проползите под четвер-

той миной. Идите налево и побейте те ящики в нише стены, на которых не висят мины: лазерный луч мин не упирается в них. Проползите под еще одними лазерами мин, которые стоят на ящиках параллельно дороге, и зайдите в проход.

В комнате подойдите к пульту и выстрелите по ящику внизу под окном, чтобы тот не пересек луч при подъеме лифта. Нажмите кнопку и прыгните на лифт. С него постарайтесь попасть на заборчик, опоясывающий проем с платформой подъемника в центре комнаты, и запрыгните на платформу

Нажмите кнопку на пульте, после чего платформа опустится. Топайте по коридору и выйдите в конце на улицу, после чего быстренько сверните направо и поднимитесь по горочке, чтобы стреляющий издали танк вас не задел. Подождите, пока армейцы разберутся с монстрами, высадившимися тут же, и, виляя, выбегите из своего укрытия. Добежав до танка, поверните направо.

Войдите в дверь справа за шкафами и поднимитесь по лестнице на второй этаж. Попросите охранника открыть вам дверь (к другому охраннику). Выйдите из спальни и, пройдя весь второй этаж, лезьте в окно. По бортику (карнизу) ползите вправо и по все тем же шкафам допрыгайте до обрубка лестницы.

Поднимитесь и на крыше рассмотрите издали кусок стены справа, на ребро которой можно запрыгнуть, разбежавшись. Сделайте это и спрыгните на уцелевшую часть пола. Далее по жердочке пройдите на небольшой кусочек пола в центре и перепрыгните к проходу.

Выйдя, быстренько залетите под решетчатый навес, где вам буквально надо вжаться в табличку с надписью «No smoking!». Стойте так, пока спецназ будет разделывать монстров, а те в свою очередь – спецназ, после чего добейте оставшихся. Вытащите лазерную пушку и, когда снова подлетит вертолет для очередной высадки бравых ребят, стреляйте по одному из его двигателей (может получиться с первого раза). Прячьтесь, чтобы вертолет не рухнул вам на голову.

Шагайте в ворота справа и бегите к входу, где быстренько сверните направо и спрячьтесь за ящиками. Если монстр не появится, идите дальше и приведите на это место того самого охранника, который стоит в спальне. Он откроет вам дверь, которая находится как раз напротив тех ящиков, за которыми вы прятались.

Пройдите к пушке и постарайтесь вышибить ворота вдалеке слева. После шагайте туда, не отвлекаясь на бесконечные полчища гадов, зайдите на живую мембрану в земле и постарайтесь, летя, попасть наверх.

Поверните направо и спрыгните вниз. Войдите в решетку справа и, когда нарветесь на ваших «помощников»-букашек, расстреляйте их из автомата (единственное действенное оружие против них). Потом ползите дальше и, когда уничтожите решетку на своем пути, быстро ползите назад за угол, а то рискуете превратиться в решето, как труба перед вами.

Запустите в комнату букашек и подождите, пока там все стихнет. Спрыгните и идите в дверь. Открыв ее, быстро бегите обратно и забейтесь в самый дальний угол. После взрыва снова подойдите туда. После второго взрыва опустите пустой подъемник правым, свисающим с потолка, выключателем и зайдите на него.

Войдите в пролом в стене и схватитесь за гашетку стоящей напротив ворот пушки. Выстрелите по воротам, а потом и по выбегающим монстрам. Бегите в коридор и идите, не спускаясь, по верхнему ярусу в противоположный проход. Там спрыгните вниз и топайте налево, на мембрану, которая поможет вам взобраться на крышу дома справа. Проломите решетку в крыше и прыгните в воду.

Заползите в трубу, а когда заметите, что с той стороны влетела мина, ползите назад и прижмитесь ко дну той самой емкости с водой. Снова заползите в трубу и топайте в помещение, где в конце, справа от лестницы, есть люк. Откройте его. Вылезьте и топайте до конца мостика к лестнице.

Перепрыгните направо, на выступ, и откройте дверь в трубу. После нее топайте влево, захватив с собой охранника, спуститесь вниз и попросите его открыть вам эту дверь и дверь в конце улицы, в небольшой будочке.

Шагайте в коридор и, выйдя в туннель с джипами, бегите направо, пока монстр будет раскидывать машины. Выйдите в конце на улицу и с помощью двух мембран попадите сначала на другую сторону стены, а потом на колонну. Здесь с помощью рычажков поставьте линейки так, чтобы на плане этого места, в области ворот, они образовали крест. Когда выйдет монстр, жмите кнопку. Уничтожив его, поставьте линейки на правой стене загороженной части угла слева, а после стрельбы – на закрытом входе в туннель, в том же углу. Потом запрыгните с дорожки в пролом в стене и, чтобы не попасть под повторную атаку, быстро забегите в проход.

FORGET ABOUT FREEMAN!

Дойдите до конца. Шагайте по лестнице в другую часть тоннеля и подождите, сойдя вправо, пока три куска потолка не рухнут на приступочек, затем заберитесь на них. Пролезьте в проход в конце и войдите в комнатку с компьютером и рубильником. Ничего не трогая, перепрыгните через ограду и шагайте вперед. После поворота направо увидите ящик. Когда пара монстров подойдет ближе, выстрелите по нему два раза и расстреляйте кокон над люком слева.

Пройдите по мосту и спуститесь в люк, открыв его вентилем. У двух каналов с водой перепрыгните первый и киньте во второй сначала большой ящик, а потом поменьше. По ним переберитесь на ту сторону решетки и плывите, пока не увидите выход на сушу. Обогните столб справа и идите в проход налево. Бросьте гранату между зубьев шестерни внизу и, убив таким образом червей, проплывайте под колесом, придерживаясь левой стены. Не высовывайтесь из воды! Второе колесо пройдите так же, попав между зубьями. Выйдя, поднимитесь наверх, набрав оружия.

Обманите танкиста, приблизившись к танку нему вдоль левой стены. Утихомирив пушку за выступом стены слева, вызовите лифт и садитесь в него. Внизу обойдите лужи радиоактивной жижи и шагайте направо. Далее – на лестницу, и окажетесь в зале с еще одним танком. Уничтожьте всех и соберите в ящиках лазерные мины. Поставьте их перед входом напротив танка и залезьте на башню последнего. Сделайте выстрел и, добежав, влезайте по лестнице справа вверх. Оттуда уложите оставшихся монстров и зайдите в открывшийся проход.

Выйдите в туннель и, когда рухнет потолок, быстро забегите обратно. Уничтожьте монстра справа, потом тех, что слева (но не попадите под залпы пушки). Выйдя из укрытия, спрячьтесь за ребром стены, в проломе. Выбегайте оттуда между выстрелами и палите по пушке. Уничтожив ее, топайте в конец туннеля и после первой двери нажмите кнопку.

LAMBDA CORE

Спуститесь на лифте с грузовиком и лезьте на смотровую площадку справа вверху. Войдите в дверь и пройдите по коридорам, в конце которых есть склад. Выйдите и спрячьтесь в углу справа. Убив всех ниндзя, отыщите в стене справа проход, заставленный ящиками. Разбейте их и поднимитесь по лестнице на верхний этаж. Войдите в темный проход справа и спуститесь на лифте вниз. Выйдите и шагайте к воротам в конце.

Убейте монстра, и за спиной у вас появится еще один. Уничтожьте всех монстров в помещениях, и только после этого ученый в комнате управления откроет вам входную дверь.

Поднимитесь на лифте и возьмите оружие, пройдя по коридору направо. Потом идите по нему же в другую сторону и спуститесь на лифте вниз. Топайте прямо, там увидите два входа в коридоры – синий и оранжевый. Пройдите каждый до конца и в помещениях включите водяные насосы. Вернитесь, пройдите мимо лифта, на котором приехали, и шагайте в коридор.

Поверните налево – попадете в помещение с водой. Спрыгните вниз и заплывите в туннель. В конце концов, оказавшись у реактора, поверните два вентиля по обеим сторонам шахты и, всплыв, заберитесь на лестницу, когда уровень воды достигнет ее края.

Вам надо попасть наверх и войти в дверь. Сидя на каждой лестнице, пережидайте, когда искра пройдет над вами, и быстро бегите направо, прыгая через проемы. Наверху войдите в дверь и топайте по коридору к лифту. По лестнице в его шахте заберитесь наверх. Прыгните на угол двери, топайте по коридору и поверните налево в дверь.

Светящиеся шары перед вами – входной (красноватый с зеленой сердцевиной) и выходной (зеленоватый с красной сердцевиной) телепортаторы. Так вот, перед вами – входной. Шагайте в него так, чтобы появиться на той стороне решетки точно над подъехавшей платформой. После этого таким же способом, ловя платформу, войдите в отделение № 2 (его выходной телепорт находится над вашей головой), а потом в отделения № 4 и № 7.

Вы телепортировались к центральному телепорту. Чтобы войти к его отделение, вам, катаясь на платформах, надо достичь кнопки с № 1 и № 2, которые находятся по периметру комнаты на больших железных щитах. Открыв заслонки, запрыгните в телепорт.

Зайдите в дверь. В коридоре найдите лестницу и зайдите в помещение. Там вам все объяснят. Наберите оружия, и ученый откроет шлюз к главному телепортатору. Отыщите в зале мостик у потолка, который вам впоследствии надо будет защищать, и встаньте напротив него так, чтобы перед вами была дорожка, ведущая к основанию телепортатора. Ученый включит машину, и вы, защищая его от монстров снизу, должны дождаться фразы типа «Быстрее, Гордон!!!», после чего прыгайте в шар в центре телепорта.

XEN

Вы теперь в их мире. Используя суперпрыжок, достигните последнего островка и перепрыгните на подъехавшую платформу. Стойте на ней и выискивайте другие, ближе расположенные платформы, после чего также прыгайте на них. Доберитесь до большой глыбы внизу и, попав в ее середину, идите и отыщите небольшую дырочку в центральной ее части. Влезьте, в пещере выпустите из заточения несколько светящихся жучков. Потом включите три столбика по периметру пещеры и войдите в открывшийся в пространстве телепорт.

GONARCH'S LAIR

Отыщите четвероногого монстра и стреляйте по его телу (висящему в центре), пока он не бросится от вас в туннель. Догоните его и сделайте то же самое, что и в прошлый раз. Он опять смоется. Идите за ним и в конце, когда он прыгнет вниз, медленно скатитесь по скользкой горочке к краю и забросайте его гранатами. Когда он проломит пол и взорвется, бросайтесь в дыру и постарайтесь попасть в шар телепорта.

INTERLOPER

Сойдите с камня и отыщите на «небе» самую отдаленную летящую платформу. Прыгните в открывшуюся в «земле» дырку и ждите, пока вас не выплюнут вверх. Размахивайте руками и постарайтесь попасть на платформу. Ваша задача – попасть на телепорт, который висит у места вашего прибытия в эту часть мира. Доберитесь до него, пользуясь едущими ниже платформами и летающими животными.

В следующей части мира выйдите и отыщите слева вход в пещеру. Вызволите монстра и, запутав его, обходными путями забегите в пещеру. Попрыгайте по выступам. Успокойте высунувшиеся головы гранатами и топайте по каменным дорожкам в проход в пещеру справа.

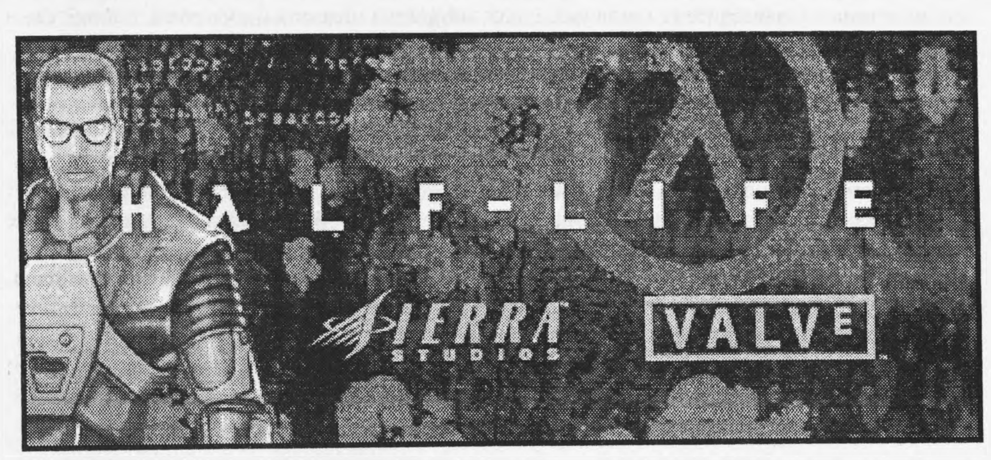
После телепорта выйдите в зал и уничтожьте там всех, кого видите, пользуясь навесами и уменьшенной гравитацией. Поднимитесь на лифте на второй этаж и когда лифт опустится, зайдите на его верхнюю часть.

Поднявшись к транспортерам с бочками, перепрыгните с ближнего на дальний и плюхнитесь в жидкость внизу. Чтобы не умереть под бочкой, упавшей вам на голову, всплывите и выйдите направо на дорожку. Она приведет вас к ходу, из которого выезжают бочки. Обойдите правую часть этого проема, шагая против движения транспортера, и идите налево, на дорожку вокруг пропасти.

Наткнувшись на перемещающиеся вверх-вниз колонны, встаньте на ту, что в углу и, поднявшись, шагайте в проходик. После темного места поверните налево и дойдите до помещения. Здесь, внизу справа, есть небольшие проходики. Лезьте в любой и ползите по нему в огромное помещение с лифтами. Поднимитесь на лифтах-платформах, уворачиваясь от выстрелов, до потолка и прыгните в кольцо с зеленоватыми искрами. Попав снова на «небо», попрыгайте по булыжникам к супертелепорту вдали. Добро пожаловать к боссу!

Уничтожать его можно любым оружием, прыгая вверх на скальные выступы с помощью мембран в «земле». Его снаряды-телепорты можно уничтожить каким-нибудь оружием помощней, типа лазерной пушки. Но делать это нужно с первого раза, в противном случае просто уклонитесь от снаряда (он летит достаточно медленно). Если телепорт попадет в вас, то вы перенесетесь в огромное подземное помещение, выбраться из которого можно, запрыгивая с помощью мембран на скальные образования (похожие на мостики). Попутно расстреливайте кристаллы, от которых босс берет энергию. В конце концов у него раскроется черепная коробка, и вы должны будете войти в телепорт, находясь в ней...

EviL LaugH & Роман Облизин



HEXPLORE

РАЗРАБОТЧИК	Infogrames
ИЗДАТЕЛЬ	Ocean
ВЫХОД	май 1998 г.
ЖАНР	RPG + action
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 90 (рекомендуется Pentium 120)
Оперативная память	16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Привод CD-ROM	4-скоростной (рекомендуется 8-скоростной)

Удивляюсь, почему Hexplore, не отличающаяся ни «невиданным» уровнем графики, ни суперсовременной технологией, ни поддержкой трехмерных ускорителей (их вообще нет), так сильно захватывает с самой первой минуты и не отпускает до самого конца, до финального мультика и титров с именами создателей. Но что самое удивительное, так это то, что захватывает она не только закаленных в бесчисленных боях ценителей жанра, но и тех, кто аббревиатуру RPG скорее всего расшифрует как Ruchnoi Protivotankovy Granatomyot, то есть игроманов, которые в ролевых играх ни в зуб ногой. Причин такого явления можно назвать несколько. Во-первых, это поразительная простота управления всеми четырьмя героями и вообще простоватость не только интерфейса, но и механики игры, то есть базовых правил, по которым она живет. Во-вторых, это сюжет, развивающийся в небольших, но стильных мультяшных сценках между главами. В-третьих, музыка просто великолепна настолько, что невозможность использовать диск с игрой в качестве музыкального можно назвать одним из существенных недостатков продукта. И, наконец, последняя, но в то же время главная причина такой поразительной притягательности Hexplore... Это то, что мой знакомый назвал «атмосферой» ролевой игры. Вы действительно начинаете чувствовать себя одним из маленьких воксельных человечков, бегающих на экране. Именно это ощущение и отличает ролевик от любой другой игры остальных жанров.

Оговоримся, что назвать Hexplore стопроцентной RPG нельзя, слишком уж она аркадна, слишком многое зависит от хорошей реакции и ловкости пальцев. Отсутствие статистики или различных характеристик (типа ума, силы, меткости) может немного сбить с толку. Очки опытности также набираются весьма нестандартно. Из тварей периодически выпадают своеобразные звездочки разного достоинства, подобрав которые, герой и получает эти самые вожделенные очки. Однако, несмотря на кажущуюся необычность, такая система достаточно удобна. Ведь вы всегда вправе точно выбрать, какому персонажу пришла очередь стать опытней, а какому – пока не судьба. Таким образом поистине элегантно разрешается и вторая проблема, часто свойственная ролевикам. Я имею в виду так называемый overpower, когда герои достигают таких вершин могущества, что могут спокойно перебить всех врагов простым шапкозакидательством. Так вот: как только вы наберете максимум звезд, которые разрешили вам собрать хитрые разработчики, все остальные автоматически исчезнут. Всем желающим бурного развития персонажей придется ждать следующей главы, где они станут заметно сильней, как впрочем, и их противники.

Очень удачно решена и проблема смерти героев. Неудачник превращается в бесплотное привидение-фантом, невидимое для врагов, но и неспособное ни к каким активным действиям, кроме разведки территорий. Чтобы оживить героя, поставьте его на специальную

«оживляющую» площадку с изображением египетского анкха. Воскрешенный таким образом товарищ получит около трети жизней, и этого достаточно, чтобы пробиться к потерянным по причине смерти вещам и отомстить обидчикам.

Однако не буду отвлекаться и рассматривать удачные дизайнерские находки, коих в игре более чем достаточно. На мой субъективный взгляд, RPG – это не штамп на коробке, не надпись на компакт-диске, а особый, ни на что не похожий мир приключений и тайн, загадок и битв. Мир, который я обнаружил в Hexplore. А все остальное не так уж и важно.

ДЕЛО БЫЛО ТАК

Тысячный год от рождества Христова. В эти темные и столь далекие от нас времена в мире было полным-полно забытых королевств, бродячих колдунов и тщательно спрятанных кладов. В эти же века существовавшее несколько тысячелетий таинственное братство темных магов наконец собралось с силами и приступило к активным действиям. Они натравили друг на друга представителей западных королевств и воинственной народности восточных кочевников-сарацинов и начали поиски легендарной книги Hexplore в надежде, что в предстоящей заварушке до них никому не будет никакого дела.

Однако они просчитались, приказав напасть своим тварям на отряд странствующих крестоносцев. Часть из защитников веры погибла, кто-то был захвачен в позорный плен, но одному пареньку удалось скрыться. Он-то и набрал троих сотоварищей и решил вызволить крестоносцев, захваченных одним из колдунов по имени Гаркхам, из его замка. А вот в самом замке Гаркхама герой узнает совершенно неожиданные для себя вещи. Как сказал об этом сам путешественник: «Наши приключения на этом только начинаются».

Как видите, герой не сразу просыпается с мыслью о том, что неплохо было бы поразмять косточки и еще раз спасти мир. Вначале он вообще не подозревает о тайных замыслах темного братства. Сюжетная линия плавно развивается по ходу игры, давая все новую и новую информацию о целях героя и о способах ее достижения. Очень многое любознательному игроману поведают диалоги с NPC (некромант, светлый маг или западный король), а также симпатичные мультики, в которых ведется рассказ от лица главного героя о приключениях, выпавших на долю отряду.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО УРОВНЯМ

Как уже было сказано выше, система накопления опыта и повышения уровня опытности в Hexplore достаточно специфична, поэтому поговорим о ней поподробней.

Итак, чтобы получить следующий уровень, все персонажи должны насобирать триста очков опытности, представленных тремя типами звездочек разного достоинства: голубая – 10 очков, просто белая – уже 20, а белая и пушистая – аж 50. Как идет процесс накопления очков, можно узнать, глянув на синий столбик справа от портрета персонажа. Как только этот столбик наполнится доверху, цифра над ним, что показывает текущий уровень персонажа, увеличится на единицу и загорится желтым цветом. С этого момента герой не сможет поднимать очки опытности, и вам придется отдавать их другому персонажу. Когда все персонажи поднимутся на один уровень, звездочки самым противоестественным образом исчезнут... Соотношение таково «одна глава – один новый уровень». Всего в Hexplore одиннадцать глав, причем в последней развитие персонажей не предусмотрено, вот и получается, что развитие героя ограничено десятью уровнями или тремя тысячами очков опытности. Точное число очков опытности показано вверху экрана, на маленьком портрете персонажа. Синим цветом отмечены очки опытности, а красным – точное количество хитпойнтов.

Каждое увеличение уровня влечет за собой такое приятное последствие, как повышение максимального количества хитпойнтов. Прибавка равна максимальному количеству хит-

пойнтов, которое они имели при нулевом уровне опытности. Например, мой колдун Uraeus при нулевом уровне имел триста жизней, значит, при первом уровне опытности он получит (300 + 300) шестьсот. В конце игры он вообще достигнет трех тысяч трехсот хитпойнтов (десять увеличений по триста плюс начальные триста).

Увеличение уровня также усиливает мощь большинства видов оружия и заклятий. Вернее, не увеличение уровня, а получение новых очков опытности. Например, подобрали вы путешественником голубую звездочку, и метательное лезвие в его арсенале мгновенно увеличит свою убойную мощь сразу на две единицы.

ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ

Все снаряжение и оружие в частности имеет четыре градации крутости. Первая – просто предмет, не отмеченный никакими звездочками или каким-либо другим способом.

Вторая градация – это снаряжение Адепта, являющееся более продвинутым вариантом по сравнению с простой вещью. В этом случае на картинке с изображением вещи появляется одна звездочка. Во второй половине игры герои также смогут найти имущество, достойное Эксперта. Отличия от обычных вещей заметны и невооруженным глазом: две звездочки и появление у предметов голубоватого контура. В свою очередь, самое сильное снаряжение подсвечено алым цветом и вдобавок обозначено уже тремя звездочками.

Поиск все более усиленных видов оружия также является одним из стимулов к осмотру местности в надежде обнаружить парочку-другую секретных комнат и тщательно припрятанных сундучков. Более мощные вещички имеют, плюс ко всему, большую зону поражения, если это взрывчатка, мины или огненный шторм; дальше и быстрее летят, если это оружие дистанционной атаки; дольше действуют в случае с заклятиями охраны и невидимости. Ярким примером эволюции оружия является огненный шар мага. Простой шар ничего особенного собой не представляет, файрболлы Адепта вылетают из посоха залпами по три штуки, маги-Эксперты пускают заметно более жгучие шары пламени, а вот самый сильный посох позволяет выдавать пять файрболлов, наносящих урон от пятисот единиц и выше!

Любые вещи, подобранные персонажем, который умеет ими пользоваться, автоматически складываются в общую копилку снаряжения, не забивая его инвентарь для обычных вещей (бутылочек, квестовых предметов и т. п.). Однако и другие герои могут брать снаряжение, которое они не в силах использовать. При этом вещи грузятся в инвентарь, где они совершенно бесполезны и занимают только лишнее место, поэтому старайтесь сразу передать их персонажу, для которого они предназначены.

Из инвентаря вещи вполне возможно и просто выбросить, чтобы их подобрал ваш напарник. Однако есть и не вполне понятная возможность выкинуть предмет из слотов снаряжения. Нажмите на оружие правой кнопкой мыши, и оно выпадет на землю. Единственным случаем, когда я нашел оправданное применение такому ходу, было избавление от пожитков лучников в магазине деревни Зарко: я нанимал лучника, выкидывал у него лук со стрелами, затем так же поступал и со вторым, третьим... потом принял обратно в команду «старого» стрелка и подобрал кучу бесплатных стрел. Мелочь, а приятно, да и никто на такое безнравственное поведение не обиделся и даже не сказал ни слова против.

Еще один важный момент. Средства уничтожения, применяемые вашим персонажем, не наносят никакого вреда любым дружественным NPC или остальным членам отряда. Неправдоподобно, но зато удобно. Окружили воина толпа омерзительных злигов, сразу создайте над кучей-малой огненный дождь или киньте взрывчатку. В отличие от злигов, «дружественный огонь» воин переварит без проблем. У врагов почти то же самое – свои по своим не попадают в упор. Единственное – ловушки вредят равно всем: и врагам, и друзьям.

ПУТЬ ЧЕТЫРЕХ

Кому же предназначено спасать священную книгу от покушения темных магов? Конечно, им, великим героям прошлого и будущего. Что ж, пройдемся по персоналиям, ведь героев надо знать не только в лицо.

ПУТЕШЕСТВЕННИК

Нельзя сказать, что он самый идеальный и сбалансированный герой, но в целом парень не промах. Разбирается в механизмах, с радостью отключит ловушку или уберет барьер.

Смесь клирика и ниндзя. Судите сами.

– ***Катана***. Изящное, но вместе с тем простое оружие. А так – меч как меч.

– ***Мешок с взрывчатым порошком***. Персонаж размахивается и кидает его под ноги врагу. Экономьте его в первых главах, так как улучшенные варианты мешков обладают приличной зоной поражения. Основное средство против генераторов привидений и толп врагов.

– ***Метательное лезвие***. Огромных размеров металлическая звезда с долгой перезарядкой и довольно медленным полетом. Применяется только на короткой дистанции. Улучшенные варианты позволяют кидать три звезды на более далекое расстояние.

– ***Волшебная сабля***. Ценна тем, что выпускает синие волны, которые хоть и бьют на очень короткую дистанцию, но очень часто не дают противнику вплотную приблизиться для рукопашной. Против стреляющих врагов так же бесполезна, как и катана.

– ***Мина***. Кидайте в проходы, и погнавшийся враг обязательно напорется на нее. Взрыв довольно большой, да и урон немаленький. Улучшенные варианты увеличивают зону взрыва и, разумеется, его силу.

– ***Яд***. Герой кидает желтоватое облако пыли во врага, которое при попадании образует вокруг того небольшие кольца отравы, постепенно отнимающие у вражины жизнь. Лучше всего кинуть яд и смыться куда подальше, дождавшись смерти противника.

– ***Бутылочка лечения***. Излечивает определенный уровень жизни указанного персонажа. От простых бутылочек отличается тем, что ею может воспользоваться только путешественник, да и лечит она значительно лучше.

ЛУЧНИК

Вольный стрелок, предпочитающий снайперски снимать врагов на дальних и средних дистанциях, однако почти не приспособленный к ближнему бою. Он единственный, кто может протиснуться через узкие щели в секретные комнаты.

– ***Кинжал***. Оружие смертников и самоубийц. Откровенно слаб, посему практически не используется.

– ***Лук***. Основное оружие лучника, которое впрочем, тоже малоприменимо и малоэффективно. Как только появятся сюрикены, забудьте о луке до появления его более мощных версий, которые позволят стрелять сразу тремя стрелами.

– ***Сюрикены***. Мое самое любимое оружие. Патроны не нужны, а звездочки вылетают длинной очередью со скоростью не хуже, чем из пулемета. Максимально быстро нажимайте на левую клавишу мышки, и результат оправдает любые ожидания.

– ***Дарты***. Восемь маленьких стрел вылетают в разные стороны, раня всех окружающих. Применяются, когда лучника окружают многочисленные, но слабые враги.

– ***Арбалет***. Наиболее мощное стрелковое оружие. Хорошо стреляет, при попадании может уложить несколько рядом стоящих тварей. В конце игры – это оружие победы.

– ***Призма видения***. Очень редко попадается – вряд ли вы найдете их больше десятка за всю игру. Однако артефакт это полезный, так как позволяет «открывать» некоторые комна-

ты, тьма в которых не рассеивается при приближении героев, вследствие чего нельзя увидеть и открыть имеющиеся в таких комнатах сундуки.

– *Бола*. При попадании в монстра начинают его смешно крутить, отнимая жизнь и на время выводя из боя. Даются очень редко, а промазать легче легкого, поэтому старайтесь кидать бола по медленным тварям.

ВОИН

Прямая противоположность лучнику – любитель ближнего боя и поклонник грубой физической силы. Хоть он и может метать топоры или кидать зажженные бочонки с порохом, но с дубинкой или топором он становится настоящим убийцей. Наиболее защищенный персонаж, ведь, помимо доспехов, воин может таскать с собой и щит. Огромная сила позволяет воину нажимать на кнопки с изображением ладони.

– *Топор*. Обычно убивает одним-двумя ударами большинство известных монстров. Однако для того чтобы ударить топором, желательно вначале подойти поближе, а этим многие твари активно пользуются, поливая воина градом снарядов.

– *Огненный пояс*. Очень полезная вещь, если вы предпочитаете биться с тварями в рукопашной. Примените ее на любом персонаже, и тот, подойдя вплотную к врагу, сможет его изжарить.

– *Дубина.* Бьет немного сильнее, чем топор, а в остальном ничем от него не отличается. Также не слишком полезно против толпы тварей, в то время как очень эффективно в битве с боссами и просто живучими противниками-одиночками.

– *Метательные топоры*. Медленно летят, но больно бьют. Небольшая дальность действия делает эти томагавки оружием среднего боя.

– *Бочонок с порохом*. Иногда в игре они называются «минами-воинами», что в принципе верно. Однако, в отличие от мин, взрывается по прошествии небольшого количества времени, независимо от того, есть рядом враги или никого нет. Взрыв вызывает небольшое землетрясение.

– *Молот*. По всей видимости, воин бьет им по полу, вызывая таким образом расходящуюся по поверхности мощную ударную волны. Если грамотно подойти к его использованию, то можно завалить с добрый десяток глоров всего одним ударом.

– *Щит*. Существенный довесок к защите воина, однако найти его не так-то просто.

МАГ

Мой любимец, требующий наиболее тщательного присмотра. Самый функциональный член отряда, способный и врагов бить, и раны лечить, и невидимость с неуязвимостью насылать. Мастер на все руки, тут и говорить нечего. Ценен и тем, что только познавший волшебное искусство сможет прочитать развешанные на стенах заклинания или заставить колдовской обелиск заработать.

– *Магический посох*. С его помощью колдун вызывает грозовую тучу, которая некоторое время атакует выбранную мишень молниями. Чтобы применить этот посох, необходимо подойти к цели практически вплотную. А это очень рискованно, ведь монстры не будут спокойно наблюдать за действиями мага.

– *Огненный шар, он же файрболл*. Самое лучшее после сюрикенов лучника средство убиения враждебных созданий. Может, оно и не очень сильное, но зато быстрое, удобное и способное бить на сверхдальние дистанции. Кстати, файрболлы, в отличие от тех же стрел, не имеют неприятной привычки заканчиваться в самый неподходящий момент.

– *Огненный дождь*. Самое то против многочисленных противников! Плохо только, что перезаряжается очень медленно. Иногда огненным дождем можно накрыть противника с противоположной стороны тонкой стены или барьера.

– *Заклинание видения*. Вспомогательный спелл, открывающий затемненные участки карты. Никогда не кончается, поэтому им можно пользоваться сколько угодно.

– *Заклинание защиты*. На определенное время делает выбранного героя полностью безразличным к вражеским атакам. Хе-хе, на самом деле это заклинание не «защиты», а полной неуязвимости.

– *Заклинание невидимости*. По характеру действия – логический брат-близнец заклятья защиты. В чем разница? Если враги не видят героя, это не мешает им случайно попасть в него в ходе ожесточенной перестрелки с видимыми героями.

– *Заклинание лечения*. Пользоваться им можно бесконечно, если вам не надоест ждать, пока оно в очередной раз не перезарядится. Я пользовался им только для лечения самого волшебника, хотя можно лечить им и всю группу.

Определимся с выбором героев. Поясню еще раз. Выбирать классовый состав отряда вам не дозволено, можно лишь перебирать различных представителей трех классов из имеющихся четырех. Формирование команды героев произойдет в самой первой главе Hexplore. Выбор очень невелик и колеблется в таких пределах: «живучий, но медленный», «не совсем живучий, но и не «тормоз» и «не живучий, но быстро бегает». Это воин Vigrand, лучник Drulak и маг Uraeus. Путешественник MacBride не выбирается, а дается по умолчанию раз и навсегда. Как вы видите, мои воин и лучник относятся к золотой середине в соотношении «здоровье – скорость», что же касается мага, то я решил выбрать медлительного только потому, что маг обычно действует на дистанции, поэтому быстро подбегать к противнику ему не требуется. Моему колдуну Uraeus сбегать от противника вообше не требуется, благо он достаточно здоров, чтобы выдержать и рукопашную схватку.

ХИТРЫЕ ПРИЕМЧИКИ ИЛИ ЭТО ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ

– Автоматическое улучшение предметов

При нахождении более мощных боеприпасов и вообще всего снаряжения старые никуда не исчезают, а улучшаются до крутости новых! Поясню: нашел путешественник два обычных мешка с порохом (Adventurer's Explosive Powder), а затем повезло ему, и наткнулся наш герой на улучшенный вариант взрывчатки (Adept Adventurer's Explosive Powder). Что произошло, как вы думаете? У путешественника в кармане оказались три мешка улучшенной взрывчатки! В это трудно поверить, но это действительно так. Отсюда вытекает железное правило: берегите боеприпасы с самого начала игры, и уже в середине у вас будет море крутых вещиц, способных одним попаданием «вынести» наисильнейших противников. Лучше всего экономить патроны, активно пользуясь магией, которая ничего не тратит и ничего не «стоит». Видать, ману в те темные и далекие времена еще не открыли...

– Сквозь металл, золото и камень

Порой путешественник может проскочить через закрытую дверь, хотя это случается довольно редко. Щелкните мышкой на запертой двери, и ваш герой пройдет сквозь нее. Чтобы выбраться обратно к оставшимся трем соратникам, повторите процедуру. Раз на раз не приходится, и во второй раз подряд так проскочить уже не удастся.

– Берегите бутылки

Причем не простые, а... нет, не золотые, а специальные баночки, которыми может воспользоваться только путешественник. Наукой и моим собственным опытом доказано, что специальные бутылочки для лечения также автоматически улучшаются с нахождением новой, более сильной версии. Если сначала можно было вылечить за раз двести жизней, то потом можно будет добиться исцеления в восемьсот хитпойнтов. Обычные пузырьки лечения улучшению не подлежат, поэтому только их и пейте, чтобы поздней более эффективно воспользоваться теми, что накопит путешественник.

– Помедленней, пожалуйста

Хотите выслушать совет ветерана и узнать, как быстрее всего разделаться с настырными врагами? Самое главное правило – все более-менее важные бои проводите в «замедленном» режиме времени. Особенно актуально это ближе к концу игры, когда ваше оружие и действия ваших же противников заметно ускоряются. В «ускоренном» режиме воевать вообще не советую, чтобы не было потом обидно за бесцельно загубленных героев. Включайте его только для того, чтобы пробежаться по уже зачищенной местности к какому-нибудь фонтану молодости, исцеляющему все раны.

– Быстрей, еще быстрей

Ускорять надо не время, а частоту атаки подконтрольных вам персонажей. Быстро щелкайте левой клавишей мышки на противнике. Основываясь пять же на своем горьком опыте, замечу, что самостоятельно герои дерутся очень вяло и непрофессионально. Ударят, «подумают» секунды две-три, затем снова ударят, затем снова пофилософствуют о смысле жизни и смерти. А когда вы сами быстро жмете на клавишу, они действуют как берсерки, нанося как минимум пару ударов за одну секунду.

– ПоShift'уем?

Что ни говори, а **Shift** – это великая клавиша в Hexplore. У нее две важные функции. Первая, она же официальная: атакуя, герои стоят на месте. А вторая (неофициальная) – дальность всех дистанционных атак неимоверно возрастает. Если прикажете лучнику без использования **Shift** стрельнуть по твари из арбалета, увидите, как он подойдет к ней чуть ли не вплотную и лишь затем выстрелит. Удерживая **Shift**, покажите левой клавишей мышки на врага и смотрите, как герой снайперски «снимет» его, находясь на очень-очень приличном удалении. То же самое и с файрболлами, и со стрелами, и т. д., и т. п. Лично я правой рукой работал с мышкой, а левую постоянно держал в непосредственной близости от клавиши **Shift**. Кстати, если держать **Shift** и быстро жать на кнопку мыши, то вполне вероятно, что до рукопашной дело не дойдет.

– Предсмертный удар

Рукопашной следует избегать по нескольким важным причинам. Главная из них заключается в том, что монстры имеет поганую привычку – умирая, все-таки задеть оружием убившего их героя. На экране ясно видно, как падает глор, так нет же – через секунду нам показывают, как он ранит воина.... Или уже умер батрахоид, а через пару секунд появляется насланное им ядовитое облако. Вот яркий пример того, что и компьютер может играть нечестно.

– Прогнозируемое отступление

Увидев врага, монстры тут же переходят в наступление. Если ваш персонаж отступает, то его преследуют. Такая погоня продолжается недолго, через некоторое время враг теряет всякий интерес к персоне героя. Подобная история получается, даже если персонаж никуда не убегает, а просто находится на большом удалении от противника. Иногда это приводит к тому, что прямо перед вашим носом глор разворачивается и неспешно удаляется. В следующий раз он вернется лишь при условии, что вновь вас «увидит».

НЕБОЛЬШОЕ ПРИМЕЧАНИЕ

Как говорится, лучше один раз увидеть, чем семь раз прочитать. Именно поэтому к данному руководству прилагается ряд карт, на которых вертикальными линиями отмечены наиболее важные для прохождения места, люди-NPC или сундуки. Также открытая карта даст вам возможность найти секретные места, которые, как правило, расположены за фальшивыми стенами. О них нередко ничего не говорится, хотя число таких секретов в главах обычно составляет несколько десятков! При этом подразумевается, что вы внимательно присмотритесь и все сами обнаружите. Все необходимое для прохождения указано, а вот различные по-

дробности, наверное, интересно узнать самому, ведь Hexplore очень созвучно английскому explore, что означает «исследовать, осматривать».

В обширных возможностях для исследования и заключается одна из самых сильных сторон игры. Впрочем, ***суперсекрет*** каждой из десяти глав (за исключением последней, одиннадцатой, в которой его нет) подробно описан. Я имею в виду синий сундучок, отпираемый нажатием четырех тщательно спрятанных синих кнопок. В нем содержатся уникальнейшие напитки, которые почти не встречаются вне этого сундука.

Не забывайте про то, что карта псевдотрехмерна и позволяет себя вертеть во все стороны, позволяя выбирать наилучшую точку обзора и найти спрятанные входы в различные пещеры или секреты, расположенные таким образом, что их иначе как таким верчением и не обнаружишь. Так что почаще вертите камерой. В каждой пещере проведите мышкой вдоль стен, чтобы обнаружить все фальшивые стены. Да, чуть не забыл! Понажимайте на верблюда – результат вас должен приятно удивить.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ГЛАВА ПЕРВАЯ: ДЕРЕВНЯ ЗАРКО

Оглядитесь по сторонам, освойтесь с управлением и потренируйтесь в грамотном использовании подвижной камеры обзора. Возьмите спрятанный за деревьями мешок взрывчатки и исследуйте островок. Изничтожьте врагов и возьмите три лечебных напитка в сундучке рядом с мостом. Если хотите, поговорите с раненым рыцарем, а затем завяжите беседу со стоящим на мосту лучником. Чтобы продвинуться по игре дальше, вам придется взять этого парня (удачно загородившего нужный проход) к себе в команду. Теперь под вашим попечением два персонажа. Ступайте в следующий регион.

Шагайте в западный нижний угол к озеру, а там заходите внутрь водоворота. Наступите на все четыре синие кнопки, чтобы открыть синий сундук (сам сундук обнаружится в конце этапа). Теперь идите по дорожке и, поговорив с путником, принимайте в отряд третьего героя. Заприметьте деревенского жителя, разыскивающего молот. Немного восточнее отсюда обнаружится подвижный камень, скрывающий проход в пещеру с целительными пузырьками и мешочком с золотыми монетами.

Прямехонько напротив входа в деревню, на небольшой лесной поляне, расположен фонтан молодости. Попейте водички, чтобы восстановить жизненные силы. Заскочите в деревню, там посетите все три здания. В магазине имеет смысл купить за мешок с золотом отличный топор для вашего бойца. В хлеву откройте сундук и заберите две мази и молот. Этот сельскохозяйственный предмет отдайте бедняге недалеко от деревни – взамен получите еще одну бутылочку.

В следующей области направляйтесь на север, перейдите брод и заходите в дом магов. Забирайте напитки из сундука и принимайте в отряд последний, уже четвертый персонаж – мага. Лучше всего – Uraeus'a. Покончив с делами, переходите к новой области (Passage in the River).

Перебейте всех противников, и из одного из них обязательно выпадет магический посох с файрболлами. Прикоснитесь магом к продолговатому камню рядом с рекой, дабы соорудить подобие мерцающего моста. Ступайте на восток, подвиньте камень и забирайте из сундука в пещерке мешочек с золотом и бутылочку. Шагайте на восток до упора и воспользуйтесь красными стрелками, чтобы попасть в лесной лабиринт. Здесь разберитесь с обидчиками и открывайте сундук с боеприпасами и лечебным напитком.

Возвращайтесь в предыдущую зону. Зачистите территорию и в самом верхнем северном углу достаньте содержимое сундука в виде каменного ключа и бутылочки здоровья. На западе ступайте в проход, ведущий к крепости каменных людей.

Прорывайтесь через патрули тварей к противоположной стороне карты, там смело заходите в водопад. Тем самым вы избавитесь от бойни перед воротами крепости. Однако те, кто хочет повоевать, пусть ступают прямо туда, благо каменный ключ у вас уже при себе. В пещерке откройте сундук с лечебным снадобьем и ударьте по зеленоватой стене, чтобы раскрыть второй секрет уровня. Поднимайтесь по лестнице наверх. Убейте трех капитанов стражи и подбирайте золотой ключик. Протискивайтесь лучником в узкие щели, которые приведут к проходу с сундуком с новой порцией напитков.

Что ж, поговорите с каменным человеком и открывайте золотую дверь. Синий сундук уже открылся, представив взору четыре разноцветных варианта напитков: быстрой атаки, силы, скорости движения и лечения. Собирайте подарки. Прочитайте магом заклинание на стене, путешественником нажмите на механизм, бойцом ударьте по изображению руки и, наконец, лучником протиснитесь через щель и передвиньте камень на панель. Кстати, все вышеперечисленные манипуляции доступны только героям первого уровня.

Ступайте к телепортатору и, когда с последними глорами будет покончено, подберите призму видения для лучника. Заходите всеми членами отряда на телепортатор.

ГЛАВА ВТОРАЯ: УЩЕЛЬЯ

Разберитесь с зомби и глорами и собирайте бонусы и очки опыта. Покончив с этой процедурой, заходите в подземелье (Southern dungeon). Здесь уничтожьте генератор привидений и прочитайте магом заклинание на стене. Когда же боец нажмет на руку, то силовое поле исчезнет. Поднимайтесь на второй этаж, где надо увернуться от ловушки из огненных шаров и подвинуть камень на кнопку. Забирайте содержимое пары сундучков в виде лечебных напитков и зелья исцеления для путешественника.

Выходите из подземелья и исследуйте местность. Зайдите за один из двух водопадов (оба ведут к одной из той же пещере) и возьмите из двух сундуков мешок с золотом и лечение. На востоке от того места, где дорога образовывает овальную развилку, найдите еще пещеру. Помимо голодного злига, в ней скрывается сундучок с лечением и защитным плащом для мага. Выходите из пещеры и вступайте в район Southern Cliffs.

Послушав печальную историю умирающего рыцаря, выбирайте дорогу, ведущую на восток. Уничтожьте капитана стражи и его свиту, подбирайте сюрикены лучника и заходите в башню (Watchtower). Нажмите на механизм, стараясь не попасть под огонь ловушек, откройте оба сундука и наступите на три кнопки. Теперь маг пусть читает заклинание, барьер исчезнет, а вы получите доступ на следующий этаж подземелья.

Приготовьте наилучшее оружие из доступного и бегите по одному из двух коридоров. По пути отбивайтесь от толп привидений, пока не уничтожите генератор этих тварей. Нажмите бойцом на изображение и открывайте сундук с железным ключом и двумя типами лечебных бутылочек. Теперь пускайте лучника в щель. Уворачиваясь от огненных шаров, стреляйте по переключателям в виде лампочек. Попрыгав по платформам, откройте все три сундука с лечением и стрелами, а затем наступите на расположенную в дальнем углу кнопку. Всеми героями возвращайтесь на первый этаж, а затем идите в уже освободившуюся от силового поля дверь. Откройте добытым ключом железную дверь, разделайтесь с обоими капитанами стражи и открывайте сундук. Посох мага с огненным дождем теперь ваш! Заходите в открывшейся телепортатор и выходите из подземелья – здесь больше делать нечего.

Вернитесь к развилке и идите в юго-западную часть региона. Запомните местоположение заброшенного колодца, – потом пригодится. Пройдите немного на север и двигайте камень. Спускайтесь одним лучником в пещеру. Покрутите камерой, чтобы обнаружить кнопку в юго-восточном углу комнаты. Пробегите по мостику и один за другим откройте три сундука. Помимо целебных напитков и метательных топоров вы обнаружите баночку с полезными растениями.

Шагайте по горному проходу на север до упора, найдите пещерку чуть восточнее и заберите оттуда лечение. Теперь снова на восток, пока не наткнетесь на толпу глоров с несколькими капитанами стражи. Вот тут и пригодится заклинание огненного дождя. Врубайте его на врагов, сматывайтесь, затем ждите подзарядки и снова вызывайте дождь. Забирайте подарки, не забывая подобрать дубинку воина. Очищайте местность от тварей, а затем заходите во второй, еще не исследованный донжон (Moated Dungeon) в этом районе.

Внутри помещения поработайте с механизмом и нажмите на изображение руки. Идите по западному коридору, прочтите заклинание, заберите два лечения из сундука. Теперь оперативно уничтожьте генератор привидений. После него останется железный ключ, подберите его. Прочтите второе заклинание и нажмите бойцом на изображение. Вернитесь в комнату, где вы прочли первое заклинание, и выстрелите чем-нибудь по лампочке-переключателю за проходом, простреливаемым файрболлами. Вернитесь к входной двери и шагайте на восток. Откройте сундук с лечением и проскочите лучником в щель. Нажмите на кнопку и принимайте гостей – привидения. Уничтожьте генератор и подберите кожаные доспехи. Поработайте с механизмом и ступайте через коридор с ловушками в северную часть этажа. Нажмите на напольную кнопку и открывайте железную дверь.

Манипулируйте с механизмом, заклинанием и изображением на стене, чтобы открыть двери. Заберите из обоих сундуков подарки: арбалет для лучника и каменный ключ. Поговорите с двумя пленниками, один из них (Villager prisoner) подарит необычного вида монетку. Возвращайтесь к каменной двери, откройте ее и перебейте телепортировавшихся тварей.

Заходите на следующий этаж. Минуйте ловушки, нажмите на изображение и прочтите заклинание, дабы энергетический барьер исчез. Уложите капитанов стражи и подбирайте новые свитки с заклятьем невидимости, лечение для путешественника и, что самое главное, золотой ключ.

Теперь выходите из подземелья и ступайте к заброшенному колодцу. Воздействуйте на него монеткой, и рядом откроется проход в пещеру. Поговорите со всеми повстанцами – так вы узнаете массу интересного, да и получите миску еды и кольцо несогласных. Дайте баночку с полезными растениями болящему и силовое поле исчезнет, открывая проход к телепортатору. Нажмите две синие кнопки и выбирайтесь на поверхность.

Идите в регион Lake of the Hermit. Уничтожьте отряд глоров и открывайте ключом золотые ворота. Достаньте из сундука лечебные напитки и идите в пещерку напротив. Достаньте из сундука волшебную золотистую звезду и выходите. Обследуйте местность, чтобы обнаружить озеро с небольшими островками. Прыгая по ним, избавьтесь от врагов и откройте сундук с лечением и воинской броней. Когда увидите старичка около домика (это юго-восточный угол), поговорите с ним и дайте ему миску с едой. В благодарность отшельник подарит легендарный камень и посоветует, что делать дальше.

Проведите рекогносцировку района: между лабиринтом из стен и озером обнаружится водопад (золото, лечение), пододвинув камень на перекрестке между тремя указателями, вы обнаружите еще пещерку с мешочком взрывчатки и лечением. Зайдите в лабиринт, откройте сундук, а затем идите к странному сооружению с лечением для путешественника внутри. Подобрав этот предмет, подвиньте камень так, чтобы он навсегда придавил кнопку.

Пришла пора переходить в последний и самый трудный регион этапа, Northern Cliffs, расположенный на севере уровня. Атакуйте шайки монстров во главе с капитанами стражи и полностью перебейте их всех. Не мне вас учить, как это делать, хотя могу порекомендовать огненный дождь как радикальное и проверенное средство. Найдите две пещерки: одну в центре карты с болтами для арбалета и лечением и другую на северо-востоке, хоть и кишащую тварями, но при этом содержащую три лечения. Идите в самый северо-восточный угол по узкому каньону и прибудете к водопаду. Заходите внутрь, открывайте сундучок и вступайте в телепортатор. Силовое поле убирается после манипуляций с изображением и механизмом, а

синий сундук откроется, если вы наступите на все четыре кнопки. Внутри него обнаружится три типа бутылочек: быстрой атаки, силы и скорости движения. Выходите на свежий воздух.

Поочередно зайдите в оба Храма и в каждом поставьте на алтарь соответствующий знак: волшебную звезду или легендарный камень. Если все проделано правильно, то барьеры исчезнут. Исследуйте подземелье, уничтожая генераторы. Поле на западе снимается после выстрела по лампочке-переключателю персонажем на почтительном расстоянии от прохода.

Теперь прошмыгните лучником через щель, там нажмите на кнопку и откройте сундук. Вы получите доступ в помещение, расположенное немного западнее. В нем помимо еще одного сундука находится кнопка, отключающая ловушки. Идите по западному проходу, нажмите на механизм. Откройте сундук с метательным лезвием и наступите на кнопку, также вырубающую ловушки. Возвращайтесь к восточному коридору, пройдите через рты, пускающие файрболлы и струи ядовитого воздуха, и поработайте над заклинанием, механизмом, изображением и узкой щелью. Откройте оба сундука с лечением и боеприпасами, а затем заходите на следующий этаж здания.

Уничтожьте капитана стражи и примените его ключ на двери рядом.

На следующем этаже ваша задача – встать всеми персонажами на все четыре кнопки. Когда проход откроется, издалека выстрелите по обоим переключателям. Поднимите молоты и откройте дверь на третий этаж.

Уничтожьте двух красных капитанов с эскортом зомби и забирайте каменный ключ. В сундучке лежит наиважнейший предмет всего этапа, представляющий собою мешок с магической пылью. Вставайте в телепорт, открывайте каменную дверь и идите на выход. Севернее подземелья находится волшебная дверь из мерцающих огоньков, используйте на ней мешочек с пылью.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ: ПОСЕЛЕНИЕ ТРУН

Пришла пора освобождать поселение от захватчиков-глоров. Лучше всего это получается, если воспользоваться одиночкой-магом. Кидайте файрболлы и вызывайте огненный дождь. Будьте аккуратней с башнями-пушками: их надо тоже уничтожить. Из одного из глоров выпадет улучшенный вариант заклятья защиты.

Взрывайте все бочки, ведь они не только вредят монстрам (урон от взрыва равен 50 единицам), но и скрывают иногда лечебные бутылочки. В сундуке на юго-востоке возьмите мешочек с золотом, лечение и метательные топоры. Идите в дом старосты поселения, что на западе. Поговорите с ним и дайте ему мешочек с золотом. Забирайте перстень и спускайтесь в подвал дома. Там достаньте из сундука лечение и каменный ключ.

Побродите по селению, зайдите в дома, купите, если хотите, доспехи для путешественника в магазинчике. Жители, обозначенные как Flabby, являются предателями, вызывающими на подмогу различных тварей. Заходите в большой дом рядом с кладбищем. Там покажите человеку кольцо и разделайтесь с нападавшими. Нажмите два переключателя и поднимитесь по лестнице на второй этаж дома. Там из обоих сундуков прихватите лечение, свитки защиты и железный ключ.

Вступайте в пределы кладбища, где нажмите все рычаги. Не забудьте подобрать выпавший из зомби свиток лечения. Заходите в ***юго-восточный*** склеп и открывайте каменную дверь. Забирайте содержимое сундука и выходите.

Если герои достигли максимально возможного, то бишь второго уровня развития, то заходите в ***северный*** склеп, открыв железную дверь. Спуститесь на этаж вниз. Пробегите магом через ловушки, наступите им на красную и синие плиты и прочитайте заклинание. Идите дальше. Возьмите лечение из второго сундука и нажимайте изображение, механизм, заклинание и кнопку за узкой щелью. Откроется дверь: возьмите все из сундуков и вступайте в телепортатор. Нажмите на кнопки на полу и возвращайтесь. Шмыгните лучником в щель, там также активизируйте все напольные кнопки и найдите фальшивую стену.

Теперь идите в лес Труна, расположенный на западе от поселения. Очистите лесной массив от вурдалаков и волков и осмотрите местность. Камень в юго-восточной области скрывает под собою пещерку с сундучком и с фонтаном здоровья. Кстати, чтобы уничтожить деревянную перегородку, прибегайте к помощи мощных ударов воина – болты для арбалета ваши.

Подвинув камень в северо-восточной части района (около берега), обнаружите проход в жилище перевозчика (Ferrymen's Den). Заходите внутрь, проскочите в щель и возьмите из сундука железный ключ. Откройте им дверь, нажмите на механизм, чтобы убрать силовое поле. Пройдите дальше и откройте сундук в комнате с телепортом. Каменный ключ пригодится при открывании соответствующей двери на юге. Зайдите в телепорт, нажмите на изображение и кнопку. Второй телепорт также привезет вас на этот уровень, только в другую комнату. Найдите волшебную саблю для путешественника и расправьтесь с зомби. Нажимая кнопки на полу с обеих сторон от двери, вы уберете барьеры, и маг сможет пройти в комнату, где за фальшивой стеной было изображение заклятья. Также прочтите второе заклинание, и вы сможете пройти в одну из комнат. Там открывайте сундук и забирайте из него золотой ключ. Возвращайтесь. Откройте желтую дверь и запомните расположение лодки.

Район севернее поселения не представляет ничего интересного, но вам придется пройти его, чтобы попасть в следующий регион еще севернее. Перебейте капитанов стражи и заберите выпавший из одного золотой ключик.

Идите в ***северо-восточный*** склеп Труна. Если все четыре переключателя на кладбище уже нажаты, то проход откроется. Нажмите на механизм и изображение руки. Прикоснитесь к алтарю смерти и заходите внутрь.

Нажмите все напольные кнопки и выходите из склепа.

Теперь барьер в последнем, ***юго-западном*** склепе исчезнет, и вы сможете оглядеться. Нажмите на механизм и изображение руки, выведите из строя переключатель. Пройдите через фальшивую стену на востоке, откройте сундук и вступайте в телепорт. Нажмите синюю кнопку за фальшивой стеной рядом с телепортом. Прочитайте заклинание, найдите еще одну комнату с изображением руки за другой фальшивой стеной.

Выходите в сам склеп, там ступайте во второй, ранее закрытый силовым полем проход. Нажмите на все, что можно нажать, и выходите из склепа. Идите в один из домов (на западе от южного входа в Трун), где обнаружите лестницу вниз. Подвиньте шкаф в этом помещении и проскочите в следующую комнату. Прихватите лечение и железный ключ, которым откроете дверь.

Нажмите на третью синюю кнопку. Заходите в телепортатор, там нажмите на механизм, и дверь (что на самом юге), ведущая к нужному вам человечку, откроется. Дайте ему кольцо, и получите взамен золотой ключ. Воротитесь в поселение. Идите в северо-западный угол. Видите причудливый домик на островке? Вам туда: открывайте дверь ключом и заходите. Взорвите бочки в углу и наступайте на кнопку, чтобы открыть скрытый люк в полу. Спустившись вниз, перебейте злигов и понажимайте напольные кнопки. Будьте внимательны: одна из них расположена под бочками. Нажмите на изображение руки около жернова. Подойдя к повстанцам, поговорите с ними и забирайте странный камень.

Идите в лес Труна, там пересеките реку посредством созданного обелиском магического моста. Кстати под очередным камнем скрывается пещера с сундучком. Когда найдете плоский камень, приложите к нему странный булыжник, полученный от повстанцев. Теперь поговорите с лидером восстания и возьмите у него рубин. В этом же районе находится место, где сей драгоценный камень и пригодится. Итак, ступайте в жилище перевозчика и подойдите к причалу с лодкой. Поставьте рубин на алтарь, и появится перевозчик. Пообщайтесь с ним, и он дозволит вам попасть к своему повелителю-некроманту. Прыгайте всеми персонажами на лодку, и вас телепортирует.

Заходите в обиталище темного мага. Поговорите с некромантом и перебейте глоров. Когда уничтожите генератор, от него останется каменный ключ для двери рядом. Пробегите

кем-нибудь через огненные шары и откройте сундук с лечением и железным ключом. Перейдите на следующий этаж. Там откройте железную дверь и нажмите на красную кнопку. В комнатке с сундуком наступите на обычную кнопку. Зайдите в открывшийся проход и прочитайте магом заклинание. Барьер, закрывающий дверь напротив, пропадет, и вы шагайте в следующую комнату. Уложите зеленых тварей и нажмите на красную кнопку.

В комнате с гигантской машиной, в западной ее части, найдите фальшивую стену, за которой обнаружится красная кнопка. Активизируйте странную машину и в предыдущей комнате, в восточной стене, вскройте еще одну фальшивую стену. Затем – еще одну, нажмите кнопку и идите к лестнице, не забыв нажать финальную, четвертую синюю кнопку.

Выйдя на поверхность, приготовьтесь к серьезным битвам. Вам необходимо прорваться в северо-восточный угол карты, чтобы перейти к замку Гаркхама. По пути выгребайте все из сундучков (в основном это лечения), меткими попаданиями активизируйте переключатели, прыгайте по болотистым островкам. Старайтесь не доводить дело до рукопашной, а уничтожайте зеленых тварей на расстоянии.

Разберитесь с защитниками ворот замка и открывайте дверь золотым ключом, что давным-давно выпал из капитана стражи. Внутри встречайте двух капитанов и одного крестоносца. С последним поосторожней: он довольно живуч и очень больно кидается. Возьмите содержимое синего сундука, если все четыре синие кнопки уже нажаты. Ну а сейчас проделайте каждым из четырех членов группы характерные для него действия. Силовой барьер исчезнет, пропуская отважных героев в четвертую главу.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ: ЗАМОК ГАРКХАМА

Глобальная цель – необходимо поработать с четырьмя «объектами» (заклинанием, переключателем, кнопкой, рукой) во всех четырех углах уровня, чтобы убрать силовое поле с прохода, ведущего в темницы замка.

Итак, прочитайте заклинание на восточной стене. В этой же комнатке нажмите синюю кнопку. Проскочите в щель немного севернее, там открывайте сундук и жмите на обе напольные кнопки. Откроется проход в комнату на западе. Еще сундук и изображение руки, с прикосновением к которой улетучится несколько барьеров. Исследуйте большой холл с красным ковровым покрытием, нажмите путешественником на механизм. Осмотрите западную половину этажа, соберите содержимое сундучков; с трупа глора схватите улучшенную катану путешественника. Активизируйте механизм в юго-западном углу, проскочите через щель и наступите на кнопку в северо-западном углу.

Направляйтесь в восточную часть района. Из одного из капитанов выпадет улучшенная версия посоха волшебника, затем в сундуке в северо-восточном углу обнаружатся усиленные метательные топоры. Нажмите там же на изображение руки и прочитайте заклинание в юго-восточном углу. Проход в подвал замка открыт, смело направляйтесь туда.

Спустившись, нажмите на синюю кнопку рядом с лестницей. Разберитесь с генератором и монстрами, подберите каменный ключ, откройте сундук, чтобы добыть оттуда улучшенную версию лука. В юго-восточном углу откройте сундук, в котором лежит необходимый вам железный ключ, факел и лечение.

Теперь отпирайте каменную дверь, пускайте одного из героев через ловушки и отпирайте им железную дверь. Быстро ударьте по переключателю и уничтожьте генератор привидений. Обязательно найдите фальшивую стену – за ней сундук и заклинание.

Достаньте из сундука второй факел. Дайте двум персонажам по факелу, отведите каждого к своему чану со смолой и одновременно поджигайте их (факелами, естественно). Активизируйте странную машину и идите в открывшиеся двери. Нажмите на красный и желтый переключатели. Откройте красную дверь и там нажмите синий механизм. В этой же комнате находится фальшивая стена, а за ней еще одна. Нажмите на синий ящик и заходите в ком-

нату, около входа которой расположены два каменных рыцаря. Пробегите по коридору, заскочите в обе щели и отключите катящийся камень. Найдите вторую фальшивую стену.

Досконально обыщите неоткрытые места – найдете изображение руки (самая западная, довольно протяженная комната) и механизм, выключаемый путешественником, что находится в помещении немного восточнее. Местонахождение кнопки можно увидеть на картинке, помеченной единичкой (рис. 1).

Все четыре столбика показывают места, где расположены рычаги, необходимые для получения доступа на второй этаж замка. Стрелка же показывает, где находится странный механизм.

«You have opened the door leading to the second floor». Как увидите эту надпись, выходите из темницы и поднимайтесь наверх.

Откройте все двери на первом этаже. В западной части обнаружите несколько сундучков с богатым содержимым: каменным ключом, усиленными доспехами путешественника и множеством лечений. В восточном крыле этажа найдете улучшенные мины для путешественника, различные боеприпасы и лечебные бутылочки. Покончив с приятными заботами, поднимайтесь на второй этаж.

Не хочу пугать вас раньше времени, но работы предстоит ой как много.

Зачищайте этаж от врагов, аккуратно расправляйтесь с капитанами стражи и собирайте все сундучки. В них, как правило, обнаруживаются несколько лечений. Что же необходимо сделать? Смотрите рис. 2. В месте, отмеченном одной палочкой, возьмите из сундука желез-

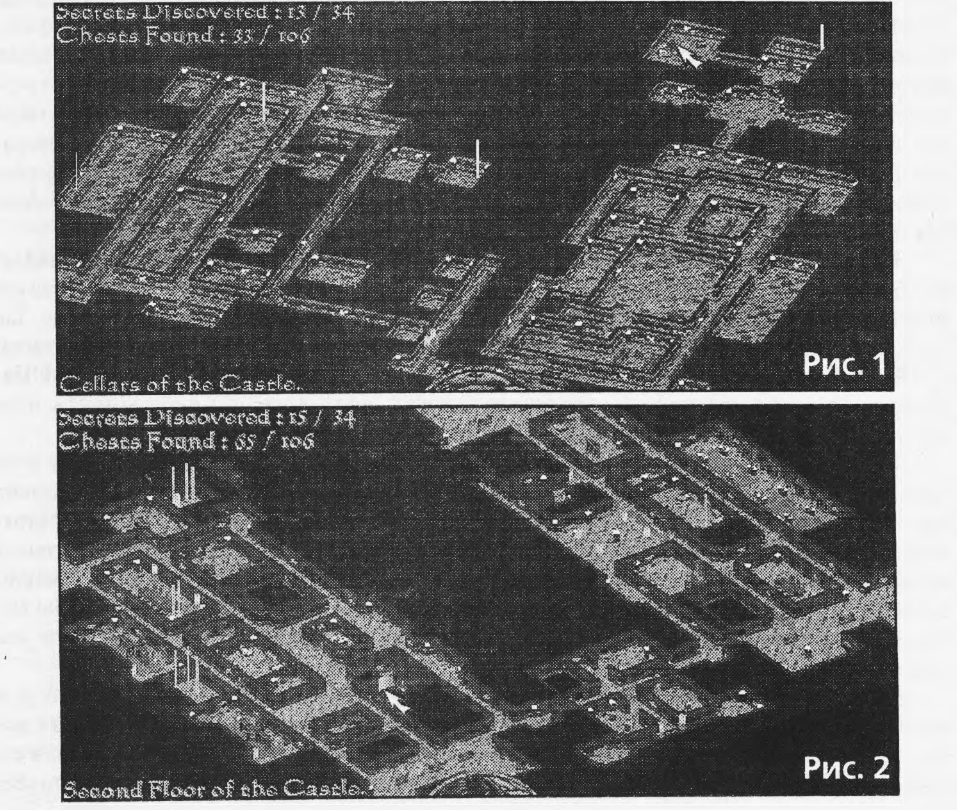


Рис. 1

Рис. 2

ный ключ. Откройте каменную дверь, а затем железную. В комнате, помеченной двумя чертами, заберите золотой ключ. Он подойдет к двери, на которую указывает стрелка на рис. 2.

Однако прежде найдите обе скрытые комнаты (на картинке – три черточки), нажмите изображение руки и при этом наступите на кнопку. Переходите на следующий этаж, отомкнув золотистую дверь. Правда, перед этим недурно было бы нажать синюю кнопку, которая находится в красной комнате, где книжные полки образуют подобие креста. Всего на втором этаже две таких полки, вам нужна северная.

Пододвиньте оба камня, чтобы обнаружить лестницы на второй этаж, что ведут к секретным помещениям. Возьмите лечение в одной комнате и железный ключ в другой. Откройте железные ворота и очищайте этаж от тварей. Не забывайте обыскивать сундуки и взрывать бочки. Кстати, у одного из врагов найдете усиленный кинжал для лучника. Ориентируясь по рис. 3, зайдите в оба лаза (линия), спрятанных под камнями. Курсор показывает на лестницу, по которой вы сюда поднялись. Нажмите на механизм в секретном месте и возьмите каменный ключ, а в другой комнате захватите железный ключ и прочитайте заклинание. Увидели сообщение на чистом английском языке? Возвращайтесь на второй этаж замка и идите на самый север. Зайдите в комнату немного восточнее и открывайте любую из двух каменных дверей. Убейте противника и хватайте золотой ключ. Тут же применяйте его на соответствующей двери и спускайтесь по лестнице.

Откройте железные ворота и уничтожьте как глоров, так и двух крестоносцев. Будьте аккуратны, ребята серьезней некуда! После их смерти заберите усиленный посох с файрболлами, наступите на синюю кнопку, а затем на обычную. Выходите на второй этаж, а там спускайтесь на первый через лестницу неподалеку, ведь энергетические барьеры уже отключены. Перебейте капитанов стражи и спускайтесь еще вниз, в подвалы замка. Найдите пару фальшивых стен, а затем подвиньте полку и нажмите на переключатель. Откроется несколько проходов – вам туда. Возьмите улучшенную призму зрения для лучника. Неподалеку от разрушенного моста через жижу найдите фальшивую стену, на севере от нее будет вторая такая же, прикрываемая бочкой. Пройдите через нее и включите синий переключатель, разворачивайтесь и идите сквозь первую стену, прыгайте по платформам, при этом подавляя вражеское сопротивление. Подберите золотой ключ на островке, не забыв про усиленное лечение для путешественника.

Продвигайтесь по коридорам, находите фальшивые стены, и рано или поздно вы найдете золотую дверь. Пошлите мага, чтобы он стрельнул по переключателю, а затем, спрятав его от огненных шаров за камнем, попалите огненными шарами в темноту на севере от вас. Так вы попадете по еще одному переключателю-лампочке, который создаст мостик через жижу.

В коридоре взорвите бочку и ступайте одним из персонажей через фальшивую стену. Нажмите на красную кнопку, дабы отключить ловушки, и положите что-нибудь на обычную кнопку, чтобы намертво придавить ее, – например, бутылочку.

Теперь зайдите в комнату и откройте сундук. Возьмите каменный ключ и заходите в телепорт. Найдите каменную дверь, что немного юго-восточней данного местонахождения группы. Откройте все клетки, поговорите с обоими рыцарями, и один из них подарит отряду железный ключ. Дверь, к которой он подойдет, расположена на север отсюда. Поставьте самые крутые виды оружия, полностью вылечитесь и подведите героев к гигантской машине. Когда рычаг рядом с каменными львами будет нажат, машина «оживет», постоянно вызывая подкрепление в виде крестоносцев. В упорном бою уничтожьте все четыре части машины, две спереди и две сзади.

В подарок получайте усиленный посох огненного дождя. Два барьера на юге исчезнут, и вы сможете нажать на напольную кнопку, изображение, заклинание и механизм. Рядом с рычагом, «оживившим» машину, появится телепорт, заходите в него. Спускайтесь вниз, в самый глубокий подвал замка. Обстоятельно поговорите с плененным некромантом, и это убе-

рет энергетический барьер. На севере от лестницы найдете синий сундучок, по традиции дающий необычные и очень мощные зелья. Переходите к следующей главе.

ГЛАВА ПЯТАЯ: ИСТАРУН

Вы находитесь в порту Истаруна. Поговорите с рыбаком, он сидит чуть-чуть восточнее. Дайте ему золото и заберите траву змей. Идите прямо на север, и около озера найдете человека Khanzi, сидящего на ковре. Дайте ему траву, и в благодарность тот даст ценную информацию. Направляйтесь на северо-запад, найдите красные стрелки перехода в область Базара. Шагайте в северо-западный угол, там поговорите с мужиком по имени Drys. Дайте ему мешочек с золотыми и получайте браслет. Деньги, кстати, можно найти, разбив ящики на этой же карты. Если кому интересно поправить здоровье, то в юго-восточной части карты зайдите в дом. В его подвале находится фонтан молодости для излечения всех ран.

Ступайте к Khanzi, в двух шагах от него расположена таверна, вам туда стоит зайти. Отдайте клерку за стойкой браслет и заходите в подвал. Оказавшись на арене, полностью очистите ее от мерзких тварей. В юго-западном углу отыщите и нажмите синюю кнопку. Откройте все три сундука, там ценные вещички. Когда осмотрите самый северный, то появится телепорт обратно в таверну. Вступайте в него, только ожерелье не забудьте прихватить.

Отдайте ожерелье клерку и спускайтесь в подвал, чтобы пройти на вторую арену. Убейте всех големов и крилонов, а затем обыщите местность. В сундучке в центре четырех озер возьмите улучшенный арбалет. Найдите четыре секретные комнаты за фальшивыми стенами: на юге от озер, на юго-востоке от них же и два помещения в северо-западном углу. Не забудьте нажать синюю кнопку в самом северном секретном месте. Открывайте сундук на севере, разберитесь с четырьмя синими големами и забирайте чашу.

Телепортируйтесь и выходите из таверны. Пройдите чуть-чуть на юг и отдайте чашу человеку, стоящему рядом с силовым барьером. Пройдите через комнаты и выходите во внутренний дворик. Поговорите с сидящим мужиком и берите каменный ключ. Ступайте к Базару, от торговых палаток идите на восток, где найдете дом с каменной дверью. Открывайте и заходите. Задачка простая – перебить всех стражников в четырех комнатах. Из одного упадет череп – это и есть зелье мертвых. Берите и ступайте обратно к работодателю. Отдайте ему череп и получайте новые указания.

Вернитесь в порт Истаруна и оттуда шагайте в самый северо-восточный угол. Переходите в новую область, в район садов Истаруна. Ваша цель – дом в юго-восточном углу. Пообщайтесь со здоровяком, и барьер исчезнет. Уложите охранников и выходите во внутренний двор дома Элрика. Открыв сундук, вы вызовете самого мага. Убейте его и заберите с трупа лампу джинна. Отнесите ее работодателю и получайте важные бумаги. Несите их в куриль-

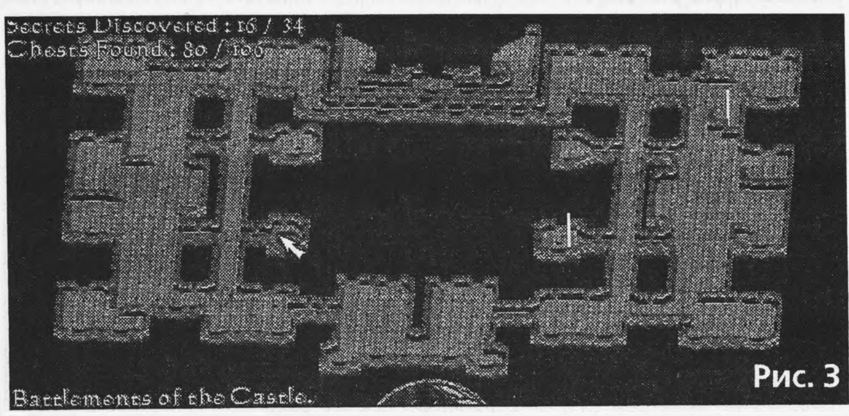


Рис. 3

ню, что на юго-западе от Базара. Дайте мешочек монет «на лапу» клерку и подарите Ахмету бумаги. Забирайте ключ и покиньте курильню. Ключ открывает решетку к входу в хранилища на севере Базара.

Через лабиринты из ящиков и кордоны бандитов прорывайтесь в юго-западный угол. По пути вскрывайте деревянные ящики – в каждом строго по одной бутылочке лечения. Спускайтесь через люк в канализацию. На востоке от вас найдите угловую синюю кнопку и нажмите ее.

Теперь посмотрите на картинку номер четыре. Одной линией отмечены две кнопки, которые может нажать только лучник, так как путь к ним первоначально лежит только через узкие щели. Когда обе кнопки будут нажаты, воздействуйте на два механизма в точках, отмеченных двумя линиями. Совсем рядом, немного севернее, появится мостик, достаточно длинный, чтобы маг смог прочесть заклинание на стене. Волшебный мост удлинится, и воин сможет пройти в комнатку и нажать изображение руки. Зайдите в проход, освободившийся от силового поля. Телепортируйтесь, нажимайте кнопку и еще одно изображение руки. Зайдите в помещение с сундуком на северо-востоке этажа и прочитайте заклинание. Вступайте в маленькую комнатку с телепортатором, вход в которую смотрит на зеленую реку. Нажмите на изображение, пройдите на запад и нажмите второе такое же. Рядом исчезнет барьер, и вы пройдете в темницы Дворца.

Все элементарно – убиваете бодигардов халифа и снимаете с одного из трупов железный ключ. В центральной комнате с колоннами нажимаете напольную кнопку в углу. Открываете ключом дверь и поднимаетесь на первый этаж Дворца. Далее смотрите рис. 5. Одна линия

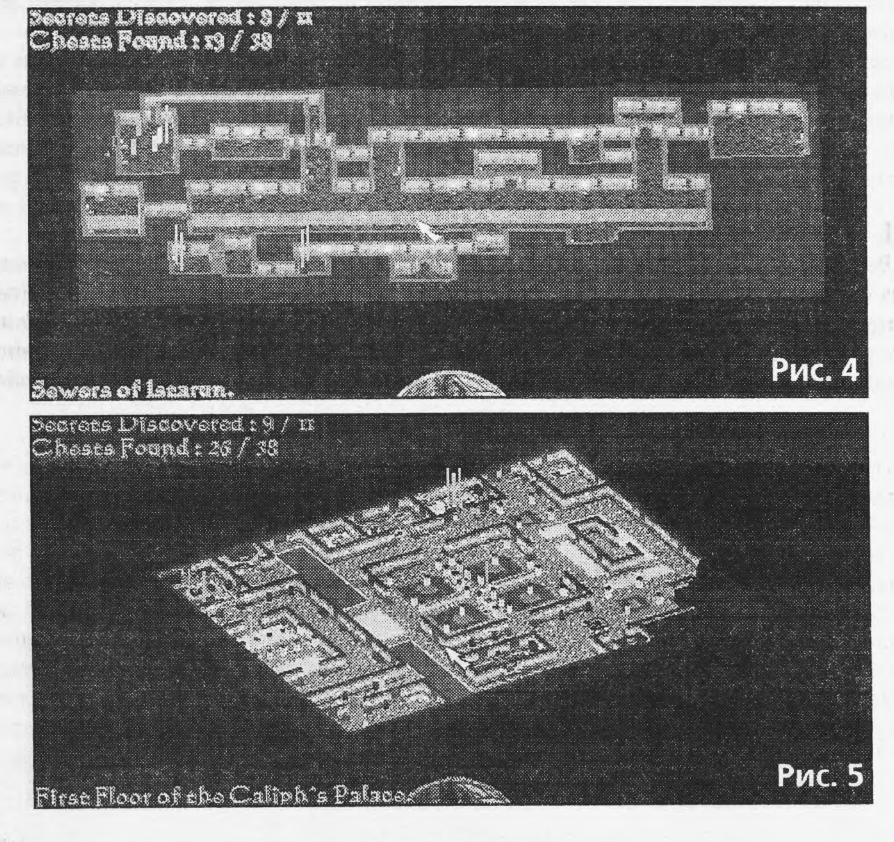


Рис. 4

Рис. 5

означает сундук с ключом, две – синюю кнопку, довольно трудноразличимую на голубом полу; ну а три черты означают синий сундук. Открывайте каменную дверь, там нажимайте на изображение руки и при этом в северо-восточной комнате наступите на напольную кнопку. Зайдите в комнату в северо-западном углу, там прочитайте заклинание. Исчезнет силовой барьер, преграждавший вход в помещение на севере района. Врубайте механизм и переходите на второй этаж Дворца.

Тут расправляйтесь с элитными частями халифа – капитанами сарацин – и подбирайте все, что после них осталось: три ключа и улучшенный свиток лечения. Открывайте железную и каменную двери, а затем отпирайте и золотую. Халиф убивается так: стреляете в него два раза из арбалета, аккуратно при этом уклоняясь от его топоров. Затем, когда он снова оживет в другом месте, повторяете все снова. После третьей смерти халиф оставит второй золотой ключ, а после четвертой – исчезнет насовсем. Открывайте золотую дверь и поговорите с западным королем. Заходите в появившийся телепорт. Он перенесет вас прямиком в сады Истаруна.

Если есть желание поживиться, ступайте на север – там, войдя в две башни, герои обнаружат подразделения вражеских солдат, а также улучшенные сюрикены и доспехи.

В любом случае идите к нижнему, то есть южному краю садов. Вы оказались на территории вражеского лагеря. Отстреливайте бочки и, отбиваясь от врагов, зайдите в дом в юго-восточном углу. Там лежат усиленные доспехи для бойца. Забегайте в здание в самом центре карты. Найдите узкую щель в северо-западном углу, там нажмите напольную кнопку. На юге исчезнет барьер, идите по коридору и нажмите изображение руки на стене. Пошлите мага в северо-восточный угол, пройдите через проход и прочитайте заклинание. В юго-восточном углу исчезнет энергетический барьер, и вы сможете нажать механизм. Рядом с магом (северо-восточный угол) уберется еще один барьер. Заходите волшебником в обширный холл и методично уложите нескольких крестоносцев: можно врубить заклинание защиты или невидимости, а можно и «залить» их огненными дождями с добиванием файрболлами. Нажимайте на кнопку у стены, и напротив золотой двери уберется последний барьер. К магу присоединятся остальные герои. Берите выпавший из крестоносца золотой ключ и открывайте дверь. Вступайте на платформу.

ГЛАВА ШЕСТАЯ: БИТВА В ПУСТЫНЕ

Вы оказались в лагере западных солдат, ведущих войну с сарацинами. Чувствуйте себя как дома – активно пользуйтесь катапультами, попутно уничтожайте попавшиеся на глаза бочки. Перебейте врагов, чтобы обнаружить улучшенное заклятье видения и мешки с взрывчаткой Эксперта. В двух шагах на юге от огороженного лагеря расположена небольшая гора. Повертите вокруг нее камерой, чтобы обнаружить проход в пещеру. Зайдите внутрь, дойдя до бассейна, прыгайте в водоворот, затем в еще один, и вы сможете нажать на первую синюю кнопку.

Теперь ваша цель – обнаружение пещер, в которых лежат камни силы.

Ориентируйтесь по рисунку номер шесть. Одна линия обозначает местонахождение маленькой пещеры, в которой нет ловушек и переключателей. Открывайте сундук и забирайте лечение и камень силы. В следующей пещере (две линии) придется потрудиться. На юге нажмите на кнопку рядом с сундуком и, проскочив через огненные шары по волшебному мосту на севере, отпирайте второй сундук с очередным камнем силы. Третья пещера (три линии соответственно) является самой «навороченной». Итак, идите на юг и подвиньте все три камня так, чтобы они придавили все три красные кнопки. Стреляйте по обоим переключателям в виде лампочек. Прыгайте в водоворот и, включив синюю кнопку, возвращайтесь обратно.

Теперь ступайте на север от входа в пещеру. Включите механизм, перейдите по мерцающему мосту и достаньте из сундука третий камень силы. Ломайте фальшивую стену перед вами. В маленькой комнатке под охраной големов находится четвертый камень силы. Также не забудьте зайти в телепортатор и нажать на синюю кнопку. Выходите из пещеры.

Сделайте несколько шагов южнее и переходите в следующий район. Осмотрите горы на юге и найдете пещеру, неподалеку от которой находится указатель «Entrance to the Cave of the Mist». Нырните в водоворот, чтобы нажать четвертую синюю кнопку и забрать зелья из уже открытого синего сундучка. Продолжайте исследование региона. Зайдите в местную пещеру в самом северо-западном углу. На юге пройдите через фальшивую стену, стреляйте по переключателю и нажимайте на напольную кнопку. В сундуке найдете пятый камень силы.

Выходите на свежий воздух и на западе от второй катапульты (если считать с севера на юг) найдите вход в пещеру. Поставьте четыре камня силы на четыре же постамента, и один из двух барьеров исчезнет. Включите механизм, зайдите в секретную комнату на востоке от него. В комнате с постаментами исчезнет второй барьер. Нажимайте изображение руки и возвращайтесь к механизму, рядом с которым освободится проход. Поставьте пятый камень силы на постамент, чтобы отключить ловушки. Нажимайте на механизм, это откроет доступ к заклинанию на стене в другой комнате. Прочитайте его и возвращайтесь к механизму. Нажмите на очередной механизм в следующей комнате. Вернитесь к заклинанию и теперь активизируйте изображение руки. Вернитесь к механизму и нажимайте другой механизм. Теперь вернитесь одним только магом к заклинанию, перейдите через бассейн и читайте оба заклятья на северной стене. Найдите остальными приключенцами фальшивую стену на северо-востоке от последнего нажатого механизма, там наступите на кнопку и забирайте камень силы. Теперь пройдите от этого места на север и жмите еще механизм, чтобы маг смог быстро воссоединиться с отрядом. Осталось убрать последний энергетический барьер. Для этого обследуйте восточную стену помещения и найдите секретную комнату с сундуком и напольной кнопкой. Уф-ф... Выходите из Храма.

Вы окажетесь на территории сарацин. Разделывайтесь с вражескими подразделениями огненным дождем и собирайте боеприпасы. Если немного поискать, можно найти несколько пещер с небольшими, но приятными мелочами. Зайдите в одну из них, что рядом с небольшим озером (выглядит как буква «г») в центре. Нажмите кнопку и, перейдя по мосту, заберите камень силы. Немного южнее перебейте отряд сарацин, и из одного выпадет катана Эксперта. В северо-восточном углу рядом с мостом через зыбучие пески имеется точка перехода к следующему району. Направляйтесь туда.

Полностью облазьте местность, очищая ее от сарацин. Почти сразу вы найдете магический посох Эксперта, а затем добудете арбалет Эксперта. Однако сперва я советую войти в него через лаз под камнем, что совсем рядом с входом в этом регион. Итак, на развилке идите на восток, нажмите на обе красные кнопки и заберите железный и каменный ключи. Включайте пьедестал, поставив на него камень силы. Не открывайте пока железную дверь, а вернитесь кем-нибудь к развилке и идите на запад. Отыщите на восточной стене фальшивую

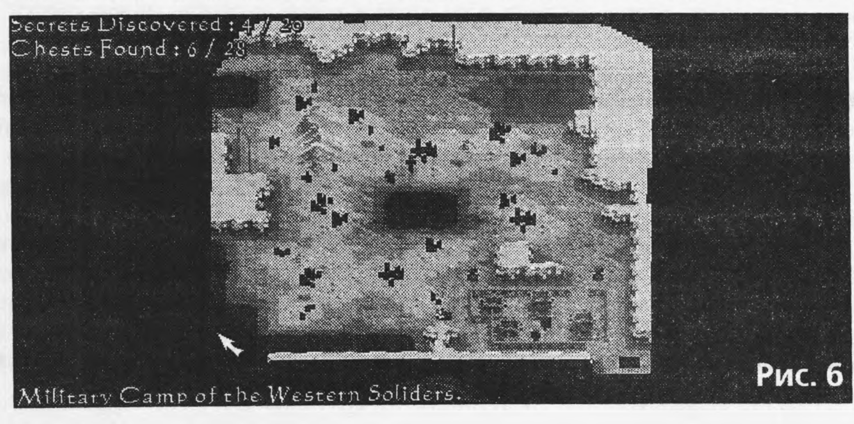


Рис. 6

стену, за ней находится очередной камень силы. За железной дверью разберитесь с монстрами и открывайте каменную дверь. Возьмите камень силы и выходите из Храма.

Юго-восточный угол примечателен тем, что там расположен вход в погребенный под песками Храм. Идите туда. Пройдите на север, разберитесь с врагами и возьмите золотой ключ. Найдите фальшивую стену на севере, прижмите красную кнопку и заходите одним персонажем в телепорт. Открывайте золотую дверь и обыскивайте доступные помещения, вы должны нажать две напольные кнопки. Один из барьеров исчезнет. Нажимайте на кнопку, проходите магом на север мимо огнедышащих столбов. Перейдите через волшебный мост и читайте заклинание на стене около комнатки.

Появится второй мост, пройдите его воином и нажмите на изображение руки внутри помещения. Появится еще один мост рядом с тем, что вы видели, когда прочесывали местность лучником в районе столбов. Нажимайте на механизм, и немного севернее появится еще один мост. По нему лучник сможет пройти в комнату, заскочить в обе щели и наступить на кнопку. Собирайтесь всей группой к телепорту за фальшивой стеной, зайдите в него и пройдите несколько шагов на север, а затем на восток.

Мумия фараона – последний и самый сильный противник, охраняющий Храм. Я бы посоветовал расстрелять ее одним лучником из арбалета. При этом желательно увертываться от ядовитых испарений и огненных шаров. После гибели мумии открывайте дверь и переходите в следующую главу.

ГЛАВА СЕДЬМАЯ: ДОРОГА К ПАЛ-ДУ-ДАНУ

В этом регионе делать особо нечего. Имеет смысл лишь зайти в пещеру, что на юге от лагеря кочевников. Видите четыре переключателя? Три из них включают ловушки, а один вызывает магический мост. Если считать с юга на север, то вам нужно выстрелить по второму переключателю, и только по второму. В сундуке, что в секретной комнате, возьмите камень силы и выходите.

Перейдя в восточный район, вы сможете продолжить путь либо к древнему северо-восточному Храму, либо к рыцарям Гаркхама. Однако перед этим обратите внимание на гору прямехонько в центре местности. Внутри нее нора, а в норе – фонтан молодости. Зайдите, чтобы освежить героев, придав им новые силы. Ступайте в район северо-восточного Храма. Заходите в здание и смотрите картинку номер семь. Одиночными линиями обозначены всевозможные переключатели (т. е. кнопки, механизмы, заклинания и изображения), которые надо нажать, чтобы где-то в пустыне появились мосты. Белая стрелка указывает вход в Храм. Итак, покончив с этой важной, но неприятной процедурой, выходите. Кстати, в одном из сундучков обнаружится лезвие для путешественника-Эксперта.

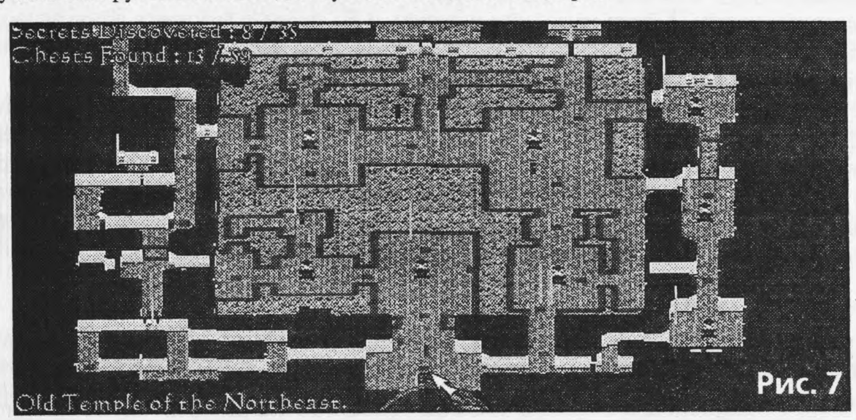
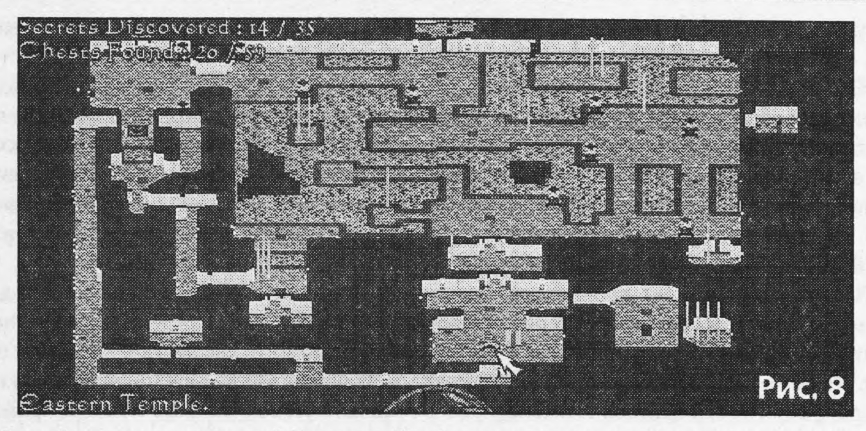


Рис. 7



Ступайте к лагерю рыцарей Гаркхама. Чтобы попасть туда, пройдите центральную часть пустыни с севера на юг. Уничтожьте врагов, и среди трупов найдете много звездочек опытности, кинжал и посох огненных шаров Эксперта.

Переходите в район восточных зыбучих песков. В самом северо-западном углу войдите в телепорт и нажимайте напольную кнопку. Войдите снова в телепорт, что появился около прохода. По мостикам дойдите до площадки воскрешения, а от нее до Храма рукой подать.

Вашему вниманию предоставляется картинка номер восемь. Это полная карта восточного Храма, где одной линией обозначены кнопки и переключатели, которые нужно найти и нажать в первую очередь, двумя чертами – обе синие кнопки. Три красные черты показывают сундучок с содержимым в виде загадочного колеса. И, наконец, четыре линии показывают кнопку за двумя фальшивыми стенами, которая создает мост ко второй синей кнопке на острове посреди лавы. Белая стрелка указывает местонахождение алтаря, к которому надо прикоснуться. Как только алтарь активизируется, появится телепорт. Выходите из Храма и направляйтесь к западным зыбучим пескам.

Западный Храм так же запутан, наполнен смертоносными ловушками и злобными тварями, как и его предшественник, поэтому советую снова взглянуть на прилагаемую картинку (номер девять), чтобы не было мучительно грустно за бесцельно погибших героев. Одна красная линия – изображение руки и кнопка, которые необходимо нажать. Две близкорасположенные черточки означают месторасположение четвертой синей кнопки. Сам же синий сундук находится во второй точке двух красных линий. Что же касается заклинания в северо-западном углу, то доступ к нему вы получите только после активизации первых двух «красных единичек». Барьер на востоке исчезнет, и вы сможете добраться до «красных троек». Перейдите через мост и нажмите на алтарь Храма. Его местоположение зафиксировано стрелкой. Рядом появится телепорт, заходите в него и выходите из Храма.

В юго-восточном углу найдите точку перехода к Храму таинственного города Пал-Ду-Дана. В центре карты (на полуострове) расположен телепорт, в него-то и нужно зайти. Теперь, не отвлекаясь на мелочи, идите в регион на востоке, затем, минуя его, перейдите в следующий район на востоке в Храм Пал-Ду-Дана. Подавите сопротивление, уничтожьте четырех гигантских насекомых. Лучше всего это сделать, применив заклинания защиты или невидимости. Золотым ключом открывайте входную дверь и вставайте на платформу.

ГЛАВА ВОСЬМАЯ: ХРАМ ПАЛ-ДУ-ДАН

Этаж довольно большой и запутанный, поэтому снова смотрите на прилагаемый рисунок 10. Ваша цель на этом и следующем этаже заключается в том, чтобы найти как можно большее количество шестеренок. В идеале требуется шесть, хотя, если поискать, то можно найти

даже больше. Четыре одиночные линии показывают, где находится изображение руки, колесо и два железных ключа. Получив оба ключа, открывайте две железные двери на востоке. Подсказка: чтобы убрать барьер, поставьте на напольную плитку передвижной камень. Две «троечки» в восточной части карты показывают нахождение механизма и заклинания в комнатах за железными дверьми. Если хотите получить содержимое синего сундучка, нажмите на соответствующую кнопку в северо-западном углу (обозначено тремя чертами). Не забудьте там же взять топор Эксперта. Стрелка показывает расположение второй синей кнопки.

Как только заклинание и механизм окажутся задействованными, откроется проход в третью комнату на востоке. Напротив нее в сундучке возьмите заклятье лечения Эксперта. Разберитесь с фараоном. Нажмите на кнопку за щелью и на изображение руки, то есть на то, что помечено двумя красными чертами. Исчезнет барьер, и вы сможете перейти на следующий этаж.

Вы будете смеяться, но этот район еще запутанней, чем предыдущий. Сложившаяся ситуация усугубляется системой кнопок, в определенном порядке открывающих или закрывающих множество проходов. Отряду стопроцентно придется разделиться: один герой будет стоять на кнопке, отключающей барьер, пока другие станут исследовать территорию за ним. Помимо карты уровня на картинке номер 11, могу вам предложить ряд общих директив.

Итак, от входа на уровень ступайте на юг, там сверните на восток и активизируйте заклинание и изображение руки (обозначены одной линией). Затем пройдите в юго-западную комнату, там открывайте сундучок и направляйтесь на восток. Найдите четыре объекта: изображение, заклинание, кнопка за щелью и механизм, которые отмечены как две тройных

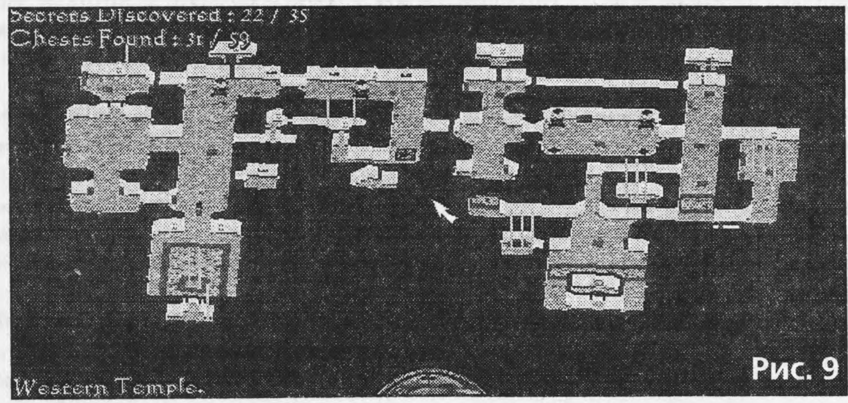


Рис. 9

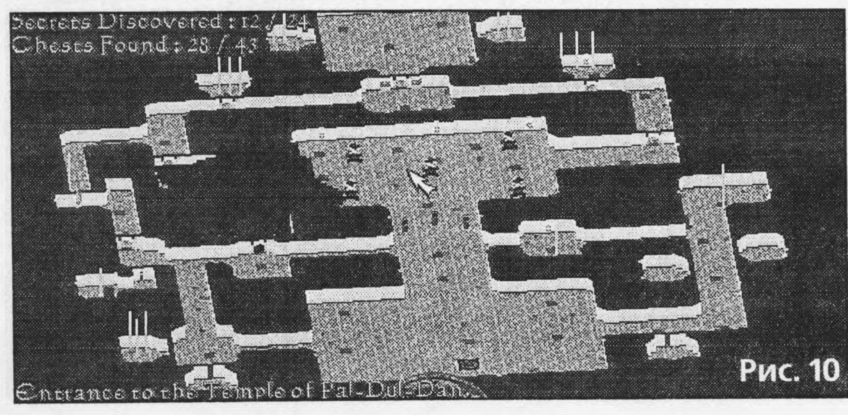


Рис. 10

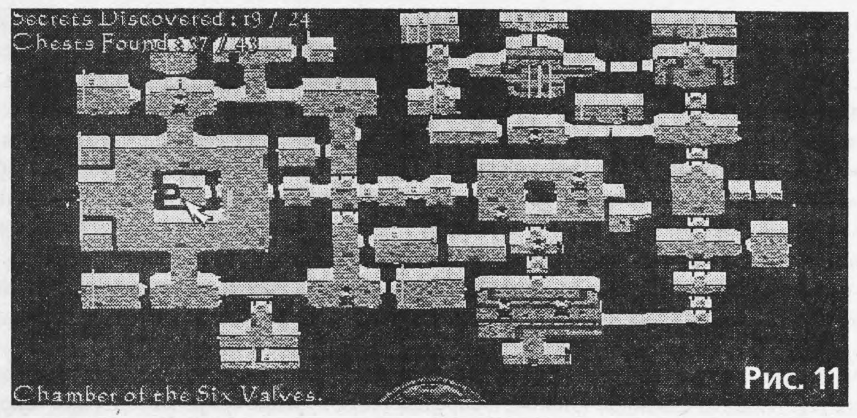


Рис. 11

черты и две одинарных. Возвращайтесь к входу на этот этаж и идите на север, а затем на восток. Нажмите третью синюю кнопку в том месте, куда показывает стрелка.

Теперь прорывайтесь на юг. Из одной из тварей выпадет золотой ключ – берите его и открывайте дверь к шести постаментам. На каждый из них поставьте по шестеренке. Если не хватит, то вернитесь через телепортатор на предыдущий уровень и откройте каменную дверь. Хотя, если вы заходили за фальшивые стены и регулярно открывали сундуки, то это совершенно точно не потребуется. Теперь обследуйте местность и приложите все усилия в уничтожении трех фараонов. Я делал это одним воином. Просто подбегайте вплотную и быстро-быстро бейте дубинкой. Итак, когда все объекты, помеченные одной линией, будут нажаты, откроется проход в месте, над которым запечатлен мышиный курсор. Между прочим, в двух шагах на восток от стрелки в углу найдется финальная синяя кнопка.

Заходите в гости к охранникам Храма. Посмотрите на картинку номер 12. Расшифрую: одна линия – сундук с самым сильным посохом огненных шаров (настоятельно советую захватить его с собой в дорогу). Две линии – это то место, где вы должны сразиться с тремя гигантскими змеями-охранниками. Лучше всего это сделать, если включить невидимость. Подвиньте все три камня на напольные кнопки и уходите. Впрочем, если вы позаботились о том, чтобы найти все синие кнопки, то получайте содержимое синего сундука, который обозначен тремя линиями.

Выйдя на предыдущий этаж, пройдите чуть-чуть восточнее и переходите к залу, где покоится священная книга – Хексплор. Встаньте всеми приключенцами на четыре кнопки, и на алтаре появиться волшебная реликвия. Прикоснитесь к ней и встречайте Гаркхама. Кресто-

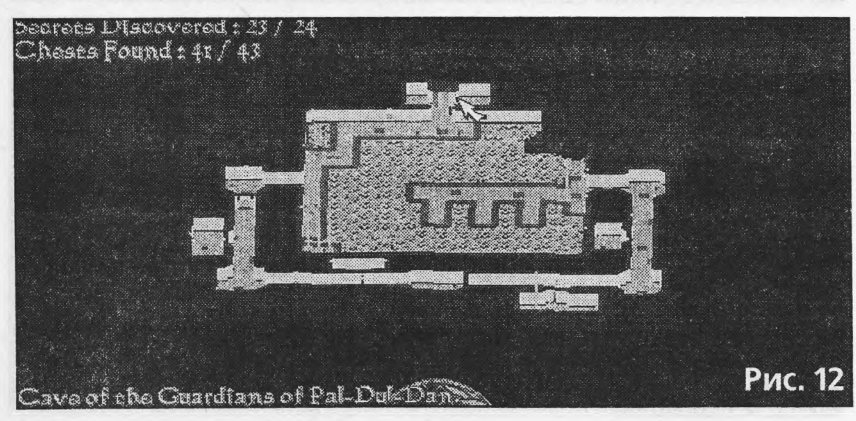


Рис. 12

носцы неуязвимы, а путь обратно отрезан решеткой, поэтому спокойно вставайте героями на платформу.

ГЛАВА ДЕВЯТАЯ: ГИМАЛАИ

Вы находитесь в тюрьме темных магов. Кратко обрисую ситуацию. Итак, вся тюрьма состоит из четырех обособленных блоков-зон. В центре каждого (т. е. около золотой статуи) находится напольная кнопка, которую необходимо нажать. Помимо этого в тюремных камерах каждой из четырех зон находятся четыре вида объектов (механизм, заклинание, изображение и кнопка за щелью), которые необходимо активизировать. Чтобы убрать барьер перед камерой, просто нажмите на кнопку перед нею. Все шестнадцать объектов (четыре умножаем на четыре зоны) отмечены на рис. 13 как одна красная линия. Стрелкой отмечена фальшивая стена, за которой существует проход из первой зоны во вторую. Двумя линиями показаны переходы из второй в третью, а также из третьей в четвертую зоны. Тремя линиями отмечено нахождение белого мага, проход к которому освободится при условии, что все кнопки и объекты нажаты.

Поговорите с магом, и барьер перед лестницей (что в центре карты) исчезнет. Выходите из темницы, перебив местных капитанов стражи. Постарайтесь при этом не задеть гонг. Хотя, если заранее сохраните игру, то можете посмотреть, что из этого выйдет.

Очищайте местность от снежных вепрей и йети (снежных людей) и устремляйтесь в погоню за секретами. В пещере, что на юге от центра карты, найдите фонтан молодости. Во второй пещере, что на востоке от центра, найдете самую лучшую модификацию арбалета и катаны. Чтобы обнаружить все это и многое другое, тщательно осматривайте стены в поисках фальшивых стен.

Перейдя в следующую область (Nothern Slope), в юго-восточном углу отыщите третью пещерку. Найдите второй выход из нее и воспользуйтесь им. Переходите в следующую область. Ступайте в юго-восточный угол, там доберитесь до указателя и телепорта. Прямо на севере от них будет пещера номер четыре, а на юге – номер пять. В четвертой пещере найдите самую лучшую дубинку и сюрикены. В юго-западном углу за двумя фальшивыми стенами нажмите вторую синюю кнопку. Теперь заходите в пещеру номер пять.

За фальшивой стеной в юго-восточном углу хватайте самое лучшее метательное лезвие для путешественника. А теперь смотрите рисунок 14, чтобы найти обе синие кнопки (одна линия), синий сундук (две линии) и выход из этого места. Вам придется пройти всю пещеру с южного входа (белая стрелка) к северному выходу (четыре разноцветных точки) и миновать несколько неприятных стреляющих ловушек. Медлительных вервольфов, я полагаю, можно не опасаться.

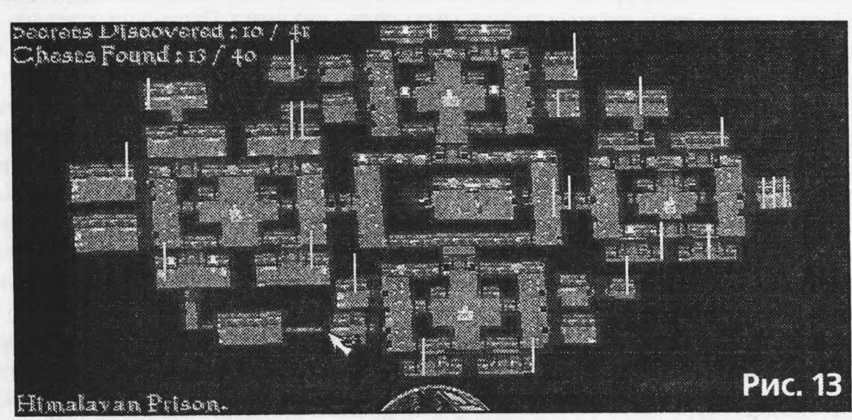


Рис. 13

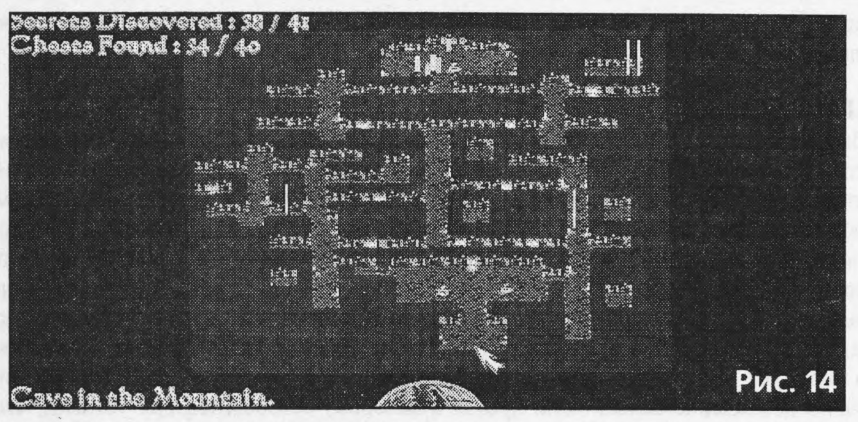


Рис. 14

Следующую область и областью назвать-то трудно – настолько она мало. Заходите на платформу, что, по задумке разработчиков, символизирует посадку на дирижабль.

ГЛАВА ДЕСЯТАЯ: ХРАМЫ СТИХИЙ

Новая глава – новые враги. На сей раз это адские псы, обладающие солидным запасом жизни и плюющиеся огнем как големы. Смотрите картинку номер 15: стрелка и одна линия показывают лаз в пещеру, где вы найдете первую синюю кнопку. Чуть-чуть западнее от нее («единичка») расположена небольшая пещера с обычным сундучком. В северо-восточном углу одна линия показывает, где находится пещера со второй синей кнопкой. Рядом ней вы видите две «двоечки». Зайдите в ту, что южнее, и нажимайте механизм и напольную кнопку. Заходите в телепортатор, тот отвезет вас в «двоечку» севернее. Теперь жмите на изображение руки и читайте заклинание. Найдите фальшивую стену на юге и наступите на кнопку. Ваши старания будут вознаграждены, ведь в северо-западной комнате в сундуке лежит амулет Воды. Впрочем, и найденный в подземелье наилучший свиток лечения магу не помешает.

Теперь переходите в область Храма Воды, проход к которому находится в северо-западном углу. Опять смотрите картинку, уже 16: двумя «единичками» по традиции отмечены пещерки с сундуками, содержащими всякое барахло. Что же касается одинарной линии в центре карты, то она показывает на дом старосты деревни. Зайдите к нему в гости и, поговорив с больным, узнаете, что ему нужна баночка с медицинскими травами. Находится же она в месте, отмеченном «двоечкой». Заходите, нажимайте на кнопку за узкой щелью на западе, читайте заклинание на востоке, а затем включайте механизм. Заходите в телепортатор, взрывайте бочки в углу и наступайте на кнопку, спрятанную под ними. Проходите через фальшивую стену и открывайте сундук. Вот она, баночка для старосты деревни! Возвращайтесь к нему и отдавайте этот целебный препарат.

В благодарность старик откроет вход в Храм Воды (указан белой стрелкой). Оказавшись внутри Храма, встаньте всеми героями на четыре желтые кнопки, и ворота перед вами исчезнут. Пройдите одним персонажем по коридору, перепрыгивая через водоемчики и отстреливая привидений. Вторые ворота уберутся, если встать остальными тремя приключенцами на три кнопки из четырех (то есть на все, кроме юго-восточной). Сойдите с северо-восточной кнопки и снова наступите на нее, чтобы избавиться от третьих ворот. Поставьте амулет Воды на темную пирамиду рядом с лужей, и вы уберете барьер. Выгребайте все из сундуков и выходите на поверхность.

Возвращайтесь к району, откуда вы начали главу, и ступайте в проход к центральному Храму, что на востоке. Глядите на картинку 17: две одинарные черточки – это две пещеры, в одной из которых найдется третья синяя кнопка. Две линии отмечают еще один подземный

Храм. Зайдя в него, прочитайте заклинание. Затем нажмите на изображение руки, что, в свою очередь, откроет путь к щели. Нажатием кнопки уберите барьер в комнату с механизмом. С его активизацией последний барьер исчезнет, и за фальшивой стеной обнаружится амулет Земли. С обнаружение этого артефакта можете выходить из подземного Храма и посетить центральный Храм, что на западе отсюда (белая стрелка).

Перебейте врагов, возьмите наилучшую магическую саблю и запомните местонахождение синего сундука. Нажимайте на оба алтаря – они откроют проход к Храмам Земли и Воздуха.

Выходите из центрального Храма и направляйтесь на север, в деревню троглодитов. В северо-восточном углу найдите пещеру с четвертой синей кнопкой. Еще закрытый проход к Храму Огня находится в пещере немного южнее столба и двух указателей. Зайдите в проход в горах еще южнее, чтобы за несколькими фальшивыми стенами обнаружить огненную статуэтку. В двух шагах на восток будет пещерка с множеством каннибалов. Тут в сундучке лежит вторая огненная статуэтка. Войдите в пещеру, ведущую к Храму Огня, и на оба постамента по бокам поставьте по статуе. Как и следовало ожидать, проход в Храм открылся. Однако пока туда заходить бессмысленно, потому как амулета Огня у вас пока нет.

Если все ваши герои достигли десятого уровня опытности (что маловероятно), то отправляйтесь к пещере у южной кромки карты. Если опытности еще не хватает, то переходите в район священного озера. Точка перехода находится в северо-западном углу.

Найдите здесь два массивных строения, что находятся в южной половине карты. Одно из них – Храм Воздуха, а второй (восточнее) – Храм Земли. Заходите в Храм Земли, чтобы пристроить имеющийся у вас амулет этой стихии. Поэкспериментируйте с желтыми кнопками,

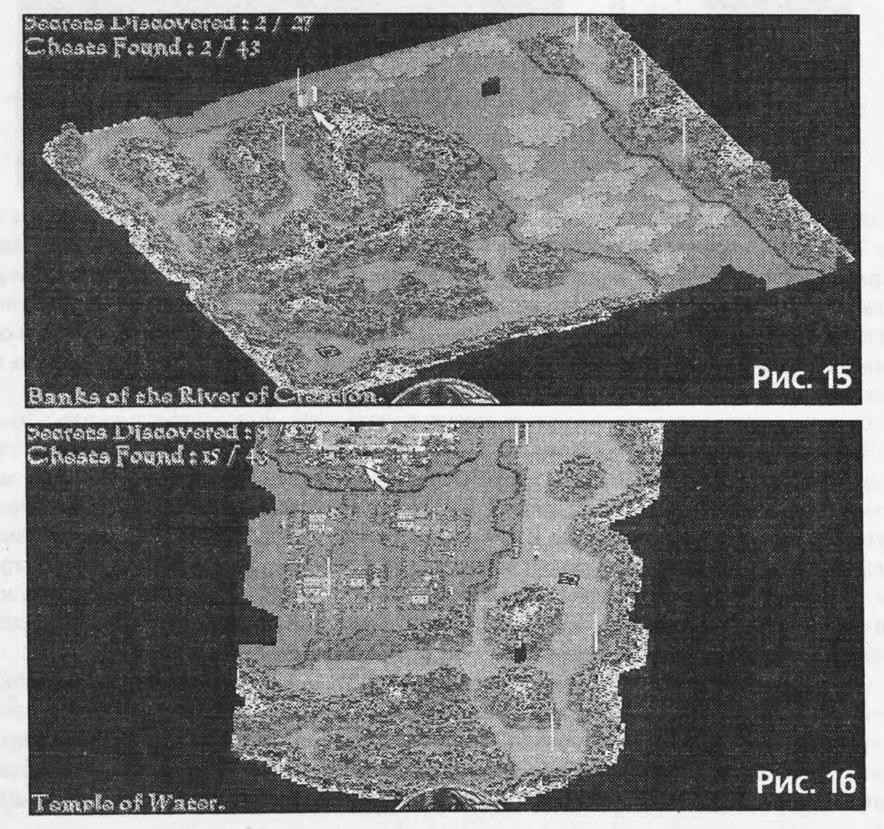


Рис. 15

Рис. 16

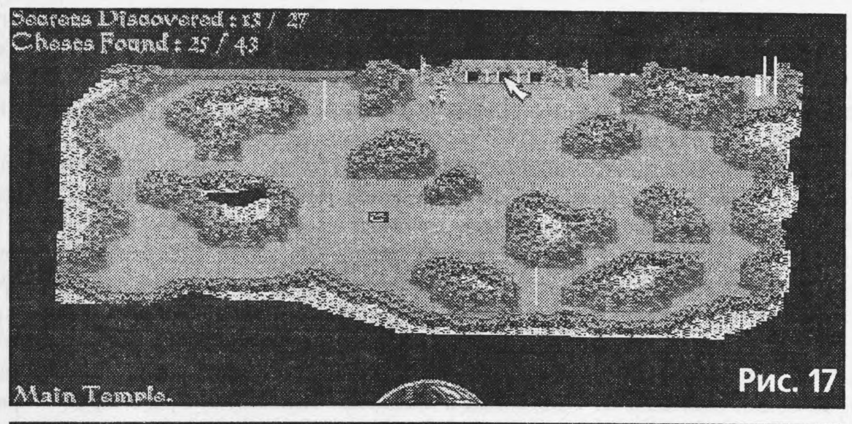


Рис. 17

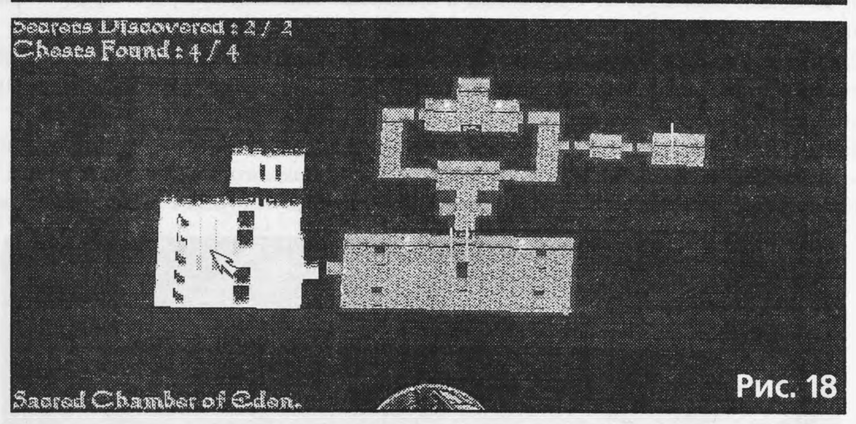


Рис. 18

и минут через пять сможете добраться до пьедестала, на который необходимо поставить амулет. По дороге к нему вам придется перебить несколько генераторов фантомов, и последний из них принесет вам много-много белых звездочек по 50 очков опытности каждая. Можете пока не рушить генератор, а атаковать сами привидения для того, чтобы очков опытности стало еще больше. Итак, два алтаря снабжены соответствующими амулетами, а местонахождение оставшихся двух алтарей вам уже известно. Осталось только найти два последних амулета: Огня и Воздуха.

Ступайте к пещере у южного края района под названием «деревня троглодитов». Это есть ни что иное, как альтернативный вход в центральный Храм. Заходите лучником в узкую щель и нажимайте на напольную кнопку. В двух шагах на восток откроется проход к механизму. В маленькой комнатке на юго-востоке прочитайте заклинание. На востоке исчезнет барьер, и воин сможет ударить по изображению руки, а заодно достать из сундука амулет Воздуха. Теперь выходите из Храма и, перейдя в область центрального Храма, войдите в него с передней стороны. Возьмите содержимое синего сундучка, который уже открыт, и подойдите к восточному алтарю. Видите трещину на стене около него? За фальшивой стеной пройдите по недлинному коридору, чтобы открыть сундук с амулетом Огня.

Ступайте к Храму Огня. Нажмите на кнопку за щелью. Выйдя к озеру лавы, разберитесь с огненными созданиями. Попрыгав по платформам, в трех комнатках нажмите на изображение руки, заклинание и механизм. Откроется проход, на развилке которого сверните на запад, к пьедесталу Огня. Поставьте на него амулет и выходите. Кстати, здесь наблюдается уникальное явление – огонь в центре вредит слишком близко подошедшему персонажу! На

30 жизней за секунду горения... Вернитесь к развилке и ступайте теперь на восток. В двух сундуках – масса полезных вещей, в том числе наилучший посох огненного дождя. Выйдя в проход рядом с этими сундуками, вы окажетесь на острове, на котором расположен Храм Огня. Обойдите его кругом и на стороне, противоположной входу, найдете сундук с крутым щитом для воина.

Идите к Храму Воздуха. Напоминаю: он находится напротив Храма Воды. Из трех кнопок наступайте на северо-западную и на северо-восточную. На востоке исчезнут ворота, тогда в маленькой комнате наступите на полуприкрытую растительностью желтую кнопку в северо-западном углу и тотчас сойдите с нее. Ворота на юге исчезнут, так что вы идите по холлу, уничтожая привидения и три их генератора. Как упретесь в ворота, наступите незадействованным персонажем на третью кнопку рядом со входом в Храм. Разрушьте четвертый генератор фантомов и открывайте последнюю решетку. Наступите на две кнопки на северо-востоке и на юго-востоке от входа плюс на полуприкрытую кнопку в следующей комнате. Ставьте амулет на пьедестал и выходите.

Немного южнее появился магический мост. Вам предстоит схватка с кракеном, гигантским осьминогом. Быстрее всего он умрет под ударами воина, волшебным образом защищенного или невидимого. До его смерти атаковать генератор привидений бессмысленно, ведь он вновь возродится на прежнем месте. Гигантское тело дохлого кракена образует подобие моста – пройдите по нему к платформе.

ГЛАВА ОДИННАДЦАТАЯ: САД ЭДЕМ

Пришло время финальной схватки с плохими парнями. Однако перед этим желательно доукомплектовать героев ценной амуницией. Это можно сделать в секретной комнате (одна линия) с четырьмя сундучками. Все! Все секреты и сундуки в этой главе найдены, и теперь можно приступать к делу. В точке, помеченной двумя линиями, встречайте Гаркхама. Перед разговором с ним наколдуйте на лучника заклятье защиты или невидимости, а затем передайте ему по две порции каждой бутылочки: силы, скорости атаки и перемещения. Выбирайте в качестве оружия арбалет и приготовьтесь к битве.

Не забудьте отвести остальных трех персонажей подальше, чтобы враги их не случайно не заметили. Говорите с Гаркхамом и выпивайте все три напитка. Таким образом, арбалет станет бить под 11 000 единиц ущерба и получит повышенную скорострельность. Застрелите насмерть Гаркхама, пятерых его соратников и открывайте дверь на северо-западе.

Повторите подготовку лучника-убийцы и поговорите с богом (три линии). Атакуйте и убейте как его, так и четыре атакующих существа. Открывайте еще одну дверь, что на северо-востоке. Заходите на платформу.

Устроившись поудобнее, наслаждайтесь финальным мультиком. Мы победили! Вроде бы победили... А может, и нет, кто его разберет?

Кирилл Шитарев

HOPKINS F.B.I.

РАЗРАБОТЧИК	KULT
ИЗДАТЕЛЬ	MP Entertainment
ВЫХОД	июнь 1998 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95 + DirectX 5.0
Процессор	Pentium 133
Оперативная память	16 Мб
Привод CD-ROM	четырехскоростной

Знание английского языка – обязательно

Скажем сразу, что фанаты Arcanoid и Wolfenstein 3D при игре в Hopkins F.B.I. обязательно испытают щемящие душу ностальгические моменты и с тоской вспомнят о временах давно ушедших, ибо на каждом компьютере, встречающемся в штаб-квартире ФБР, установлен именно Arcanoid, а без умения уложить пару фрицев, зашедших сзади, вы просто не сможете пройти игру. Правда, версия «Арканоида» далеко не лучшая (честно говоря, самая худшая из тех, что я видел), а клону первой 3D-стрелялки довольно далеко до оригинала. Впрочем, где вы сейчас найдете оригинал?

Так или иначе, а перед нами классический квест, сделанный в духе сериала о Космическом Мусорщике. Хороший или плохой – это вы оцените сами, но точно, что он самый кровавый из когда-либо существовавших на персональных компьютерах. А что вы хотите? Работа у агента ФБР не из чистых. Так что изувеченных трупов вы встретите немало, в связи с чем игра не рекомендуется к прохождению детям младше 21 года.

Что можно сказать о качестве реализации? Высокий уровень, хотя, конечно, до лучших творений Sierra и LucasArts слегка не дотягивает. Впрочем, если сделать поправку на редкое сочетание рисованной и 3D-анимации, то получится весьма и весьма оригинальный проект.

НЕМНОГО ОБ УПРАВЛЕНИИ

Руководить действиями агента ФБР Хопкинса (а именно в его роли выступает играющий) придется, как это ни странно, классическим способом – с помощью мыши. Правой ее кнопкой вы выбираете тип действия, которое хотите совершить с предметом, выбранным курсором, а левой подтверждаете выполнение. Здесь есть один недостаток: если вы выбрали тип действия и затем убрали курсор с объекта, то вам придется выбирать снова. Берегите нервные клетки! Доступ к инвентарю и игровому меню осуществляется путем перемещения курсора мыши в левый верхний угол экрана.

СЮЖЕТ

Итак, нам придется распутать чрезвычайно запутанное дело, покрытое, я бы сказал, фантастическим мраком. А началось все в 1994 году, когда глава одного из террористических синдикатов США Берни Берксон заявил правительству о наличии в его распоряжении двух ядерных боеголовок и предложил Белому Дому приобрести их за небольшую сумму зеленой наличности, на что последний, видимо, взяв пример с государства Израиль, ответствовал, что ни в какие переговоры с террористами вступать не будет. Расплатой явились 50 000 жизней мирных жителей Калифорнии, унесенных ядерным ураганом. Расследование дела было

поручено ФБР. Поиски преступников безуспешно велись два года, и вот, наконец, в 1996 году, благодаря таланту и титаническим усилиям Хопкинса, расследование было завершено и Берни Берксон оказался прикованным к электрическому стулу, с которого прямо во время казни при таинственных обстоятельствах благополучно исчез. Ну что ж, придется начать все сначала, и теперь Хопкинс будет работать под вашим чутким руководством.

ГЛАВА 1: HEAVEN AND HELL

Начало тревожного, но солнечного дня. Вы (агент Хопкинс) – в своей квартире, на одном из верхних этажей небоскреба. В комнатах страшный беспорядок. Голодная кошка играет с телефонной трубкой, безжизненно свисающей с телефонного аппарата, давно отключенного за неуплату. Это все вам не нужно, но чтобы полностью оправдать потраченные на игру деньги, можете потрогать, посмотреть, попытаться подвигать и, конечно же, обыскать все предметы, находящиеся в квартире. Кстати, это касается и всех остальных мест. Ну а здесь вам необходимо взять отвертку (Screwdriver), которая лежит на столе слева от телефона, затем обыщите тахту (Couch) в левой части квартиры – найдете несколько ключей. Далее возьмите пистолет (Gun) из кобуры, висящей под телевизором. Идите на улицу, выход в нижней части экрана. Пока вы просыпались, террористы захватили заложников в банке.

Кажется, ночью был дождь. Как вы узнали, Хопкинс? Элементарно: лужи на асфальте. Прочитайте два объявления, висящих по обеим сторонам входа в здание. Впрочем, можете и не читать. Выберите в инвентаре ключи, которые нашли на тахте, и садитесь в машину. Перед вами карта города. Куда поедем? Конечно же, в банк, освобождать заложников. Кстати, в машине установлена радиостанция, на которую вы получите соответствующие указания от оператора. Банк находится в левой части города.

Перед зданием банка подойдите к рыжему полицейскому с непокрытой головой, он там один такой. Предъявите ему документ: внешне на агента ФБР вы вовсе не похожи. Можете поговорить с сержантом о террористах и заложниках, но главное – попросите у него мегафон. Переговорный процесс особо затягивать не стоит. Выясните у террористов их требования. Предложите обменять себя на заложников. Они попросят вертолет. Согласитесь на их условия. (Жаль девушку.) После удара по голове тяжелым тупым предметом вы довольно быстро очнетесь (наверное, сказываются многолетние тренировки). Прочитайте листок, валяющийся тут же на крыше. Это план часовой бомбы. Спускайтесь вниз. Обыщите полки (Shelves) рядом с левым входом в банк под надписью «Here». Там кто-то предусмотрительно оставил инструмент для обрезания проводов (Wire cutter). Пройдите чуть вправо к мусорной корзине (Trash can), стоящей в углу возле стоек, и отодвиньте ее. Под ней коробочка – это то, что мы ищем. Осмотрите ее. Заперто. Универсальной отверткой агента ФБР можно открыть любой замок. Внутри коробочки – бомба, да не простая, а часовая. Вооружаемся Wire cutter и режем провода в следующей последовательности: желтый (средний), зеленый (левый), красный (правый). Дело сделано. Теперь можно пофлиртовать с медсестрой, например, прикинуться раненым. Выбирайтесь из банка. Вы получите сообщение о том, что полицейский вертолет обнаружен брошенным на пустыре (Empty lot). Едем в левый нижний угол карты.

Поговорите с доктором. У него вы сможете узнать, отчего умерла вертолетчица. Хотя можете сразу осмотреть труп, и аккуратное пулевое отверстие в голове молодой женщины снимет все вопросы. В середине экрана между трупом и лужей валяется неприметная бумажка. Отодвинув ее (move), вы найдете обрывок шнурка от ботинка (Piece of shoelace). Под вертолетом стоит пустая бутылка. Она нам тоже понадобится. И последний полезный объект на этом экране – мусорная корзина у забора. Обыщите ее на предмет кусочка мяса (Piece of meat). Теперь мы покидаем пустырь и направляемся в лабораторию ФБР (F.B.I. Laboratory), которая расположена чуть правее Музея.

Препарированный череп, даже нарисованный, не очень-то приятное зрелище. Постарайтесь побороть приступы тошноты и поговорите с исследователем (Researcher). Из разговора выяснит-

ся, что научные исследования могут немало поведать о владельце того или иного неприметного, на первый взгляд, предмета. Отдайте очкарику шнурок. Он пообещает вам позвонить, как только что-нибудь выяснит. Отправляйтесь же, в конце концов, на работу, в здание ФБР (справа).

У входа поговорите с панком. Как же так, вы не узнали своего старого друга агента Джексона (Jackson)? Последний, как всегда, выполняет сложнейшее задание. На этот раз какой-то маньяк угрожает в анонимных письмах порешить вашего общего шефа. А так как у вас самого проблем по горло, быстренько распрощайтесь с Джексоном и заходите в здание. Поговорите с мужиком в синих очках возле стойки оператора. Он поведает вам кое-какую информацию о преступлениях, связанных с удушением женщин. Идите в свой офис (дверь слева). Загляните в верхний ящик (Drawer) стола, там лежат ключи, которые открывают правую часть (Cupboard) стола. Ха! Какой же агент ФБР пойдет на дело без пары увесистых гранат?

Можете также пообщаться с компьютером. Пароль – «hopkins», как это ни странно. Пункты меню: 1 – местный Arcanoid, 2–5 – текущие расследования, 0 – выход (самый полезный пункт). Выходите из офиса и идите в правую комнату. Пообщайтесь с любимой девушкой по имени Саманта (Samantha). Она расскажет вам об исчезновениях ученых и (хо-хо!) пригласит вечером в гости, где об этом можно будет поговорить поподробней и в спокойной обстановке. Уверен, что вы согласитесь. Теперь можно пойти к боссу (лифт в правой части холла). Особо, конечно, не наглейте, но можете попросить у него повышения по службе, на что капитан Мерфи (Murphy) нагло обзовет вас юмористом. Спуститесь вниз и поговорите с оператором, в частности, спросите ее, нет для вас какой-либо информации. Оказывается, вам звонил дюже занятой лаборант (тот самый, которому вы отдали шнурок) и срочно просил перезвонить ему по номеру 56-25-15-36. Идите в офис, телефон на столе. Из разговора выяснится, что на кусочке материи, который в свои лучшие годы был шнурком от ботинка, в лаборатории обнаружили следы крови убитой женщины, что указывает на принадлежность шнурка террористам, и следы мухоморов (грибы такие), что указывает на место их (террористов) обитания, т. е. лес. Едем вниз и влево, чуть не доезжая до пустыря.

Лодку видите? Возьмите оттуда веревку (Rope). На противоположном берегу слева от водопада (Waterfall) видна коряга (Piece of wood). Цепляйтесь за нее веревкой. Импровизированный паром доставит вас по адресу. Теперь вам предстоит пройти 7 экранов, почти на каждом из которых придется воспользоваться личным оружием. Итак, выберите пистолет в инвентаре и идите все время налево, пока не увидите очертания дома вверху; стреляйте в любого кто встретится на пути. Подойдите к дому. Вот оно, логово преступников! Там явно кто-то есть, и этот кто-то вооружен автоматическим огнестрельным оружием. С одним пистолетом его не взять, воспользуемся гранатой. Ба-бах! Лучше бы вы этого не делали.

Ну, кто тут не верит в загробную жизнь? Можете поговорить с трупами, мирно сидящими за столом, труп всегда поймет трупа. Идите налево, в бар. Подойдите к автомату (Distributor), установленному на стойке бара, используйте его, и получите арахис (Peanuts). Возьмите дротики с мишени, которая висит справа от игрального автомата. Идите направо. Это душевая и, похоже, женская. С полки возьмите парик (Wig) и женскую одежду (Woman's dress). Теперь можно переодеться женщиной (не вы первый, не вы последний). Это делается в инвентаре путем указания действия use на парике с одеждой. Возвращайтесь в центральную комнату и идите прямо вверх от стола с трупами. Спросите стражника, не желает ли он купить выпивки (Drink) «симпатичной девушке». Очень странно, но мужик, кажется, импотент, может быть, в загробном царстве все такие?.. Дайте ему соленого арахиса и попытайтесь еще раз. Стражник смылся в бар, открывайте дверь впереди и заходите в комнату с телетранспортером (Teletransporter). Поверните красный рычаг справа: над кабиной телетранспортера начнет мигать лампочка. Нажмите синюю кнопку чуть выше рычага – понятно, для чего она нужна? Идите в кабину и воспользуйтесь дротиками, чтобы привести в действие (нажать) синюю кнопку: оказывается, спуститься с небес ничуть не тяжелее, чем туда попасть.

ГЛАВА 2: BERNIE'S RIDDLES

Ого! 8 часов. Саманта, наверное, уже заждалась. Но прежде чем бежать к любимой девушке, подберите двадцатидолларовую купюру с земли. Не забудьте выбрать пистолет в инвентаре, ибо вам опять предстоит встреча с гангстерами. После расправы над ними выходите из леса и езжайте в дом Саманты. Он находится рядом с вашей квартирой (чуть ниже).

Пошарьте в синей вазе (Vase), стоящей на тумбочке рядом с колонкой, и вы обнаружите жевательную резинку (Chewing-gum). Открывайте инвентарь и жуйте жвачку (use), фольгу (Aluminium foil wrapper) не выкидывайте, она вам еще пригодится. Откройте нижний ящик тумбочки и возьмите зажигалку (Lighter). Дверь в ванную комнату закрыта, но это для агента ФБР не проблема. Доставайте свою пушку и стреляйте в замок. Однако в комнате темно, хоть глаз выколи, наверное, кто-то вывинтил пробки. Распределительный щиток (Fuse box) находится слева от двери. Откройте его. Так и есть: одного предохранителя не хватает. Впрочем, для агента ФБР и это не проблема: жучок из фольги от жвачки – это даже круче, чем в фильмах про Джеймса Бонда. Заходите в ванную. Откройте занавеску и осмотрите труп, который вы за ней обнаружите. К счастью, эта задушенная девушка не Саманта, зато загадочная надпись кровью на ванной предназначена явно для вас. Прочтите... Возьмите зеркало (Mirror) над ванной, розовую тряпку (Duster) слева от умывальника и снотворные пилюли (Sleeping pills) в нижнем ящике под умывальником. Езжайте к себе в контору.

На столе вы найдете серый пакет (Parcel), вскройте его и возвращайтесь в дом Саманты, чтобы просмотреть пленку.

В доме Саманты включите (on) видеомагнитофон (Video cassette recorder) и телевизор, вставьте кассету в видеомагнитофон и просмотрите запись на телевизоре (look). Наш старый друг Берни, оказывается, в прекрасном здравии и придумал для вас интересную игру под названием «Найди Саманту». Правила просты: каждое мертвое тело, вами найденное, будет содержать подсказку (ключ), указывающую на то, где находится следующее мертвое тело, и так до тех пор, пока не найдете тело Саманты. Здесь же Берни даст вам и первую подсказку. Вообще все подсказки даются в переносном смысле, и даже если вы в совершенстве владеете английским, сразу определить, где находится труп, все равно будет довольно трудно. Единственное замечание: обязательно читайте все послания Берни на трупах, так как без этого дальнейшее продвижение в игре будет невозможным. А теперь направляйтесь в нижний правый угол карты, в бассейн (Swimming pool).

Бросьте собачке куриную ножку (это, конечно, не Pedigree, но все же...) и возьмите канистру (Jerry can). Теперь бросьте зеркало, которое вы взяли в квартире Саманты, в бассейн. Ужасное зрелище предстанет вашим глазам. Прочитайте (read) записку на трупе. Направляйтесь в музей (примерно в центр карты).

Подойдите к восковым фигурам короля Франции Людовика XVI (правил страной 17 лет и закончил жизнь на плахе) и его супруги. Откройте инвентарь и сделайте следующее: запихните старую тряпку (old rag) в бутылку, залейте в нее же горючую жидкость из канистры и используйте зажигалку на том, что получилось. Бросайте бутылку в камин справа от фигур. Огонь растопит воск, и вы увидите, что на самом деле скрывалось под обликом короля. Прочитайте записку и отправляйтесь в кинотеатр (Movie theater).

Поговорите с караульным возле лестницы и дайте ему 20 долларов (Bill). Поднимайтесь наверх и заходите в дверь со знаком «Въезд запрещен». Рядом с входом лежит вилка, воткните ее в розетку (Socket). Нажмите красную кнопку (Switch) на проекторе и красный рычаг (Lever) на аппарате слева. Спускайтесь вниз и заходите в кинозал. Очередная подсказка выведена кровью. Возвращайтесь в холл и поговорите с билетершей в красном платье (Usherette). Дело пахнет жареным, поэтому пора поупражняться в стрельбе по мишеням. Ведомственный тир находится слева от здания, в котором вы живете.

Ваша любимая кабинка для стрельбы № 5. Берите в руки пистолет и начинайте стрелять. Куда-то попали. Воспользуйтесь рычагом (Lever) справа, чтобы приблизить мишень, и сни-

мите ее с кронштейна. О, боже! Да, вы «замочили» собственную подругу! Снимите ключ с ее шеи и видеокассету с пояса. Прежде чем покинуть тир, поговорите с дежурной. Из разговора выяснится, что 5-й кабинкой до вас пользовался некий Берни Берксон, представившийся агентом ФБР.. Так как видеомагнитофон во всем городе есть только у Саманты, то едем туда и смотрим видеокассету. Здесь все ясно, едем в ФБР.

Зайдите в офис Саманты и желтым ключом откройте шкафчик (Cupboard) под левым компьютером. Прочитайте на бумажке «328MHZA» – это код для доступа в компьютер. Ознакомьтесь со всеми файлами, содержащимися в нем, и отправляйтесь к боссу для серьезного разговора. Затем езжайте в аэропорт (левый верхний угол). Обратитесь к пилоту, и он доставит вас на остров Кондора (Condor Island).

ГЛАВА 3: CONDOR ISLAND

Подберите золотые монеты (Gold coins) под ракушкой (Shell) и отправляйтесь в деревню (налево). Подойдите к левому столику и сыграйте в кости, предложив туристам золотые монеты. Вы выиграете 75 долларов, хотя на купюре почему-то будет красоваться цифра 70 (налоги, наверное). Слева от столика возьмите лопату (Shovel). Идите налево в магазин (вторая открытая дверь в деревне) и купите там удочку (Fishing rod), расплатитесь купюрой, выигранной в кости. Возвращайтесь на пляж (направо и вверх).

Возьмите лопату в руки и начинайте вскапывать песок (Sand). Сделайте это три раза, и вы найдете земляного червя (Earthworm) Джима... а может, и не Джима. Идите в деревню и оттуда на причал (направо), хотя, конечно, на причал это деревянное сооружение явно не тянет. Поэтому будем называть его мостками.

В инвентаре используйте червяка на удочку. Затем начинайте ловить рыбу (используйте удочку на воду). Как ни странно, но вы ее поймаете (Кого, кого? Рыбу, конечно). Теперь идите все время вправо, пока не обнаружите вход на завод.

Бросьте рыбу кошке, восседающей на металлической бочке: кошка за рыбой, собака за кошкой, работник «почтового ящика» в грязной луже. Идите за работником в бар (строение, где стоят столики, за которыми сидят туристы).

Мужик уже сидит за стойкой и пьет что-то, очень похожее на текилу. Поговорите с ним, и вы услышите полную трагизма историю о глупой кошке и не менее глупой собаке, испачкавших накрахмаленный халат нашего общего друга. Ну, хватит разговоров. Подсыпьте в стакан бедолаги снотворные пилюли, а когда он уснет, вытащите из его кармана бумажку, которая окажется квитанцией (Receipt) из прачечной (Laundry). Идите в прачечную (между магазином и баром).

Предъявите мужику, гладящему рубашку, квитанцию в обмен на халат работника (Emloyee's jacket) и обыщите последний. Вы найдете пропуск на завод (Card).

Возвращайтесь к заводу, поговорите с охранником, покажите ему свою (т. е. чужую) карточку, и он вас пропустит внутрь. Заходите в Usinex.

Поговорите с привратницей в синем, сидящей за столиком с надписью «info-37». Скажите ей, что представляете страховую (insure) компанию и что хотите осмотреть (tour) объект страхования, т. е. завод.

На лифте поднимайтесь на первый этаж. Здесь обыщите две комнаты. В первой вы найдете коробку спичек (Matches) на столе, во второй посмотрите (look) на бумагу, свисающую со стола, и возьмите с нее скрепку (Clip). Понимайтесь на четвертый этаж. Зайдите в дальнюю комнату и возьмите резиновые перчатки (Gloves) рядом с зеленым растением. Спускайтесь на второй этаж. Вытащите из розетки шнур от пылесоса и устройте ей (розетке) короткое замыкание с помощью скрепки. Да, перед процедурой не забудьте надеть резиновые перчатки – с электричеством шутки плохи. Входите в комнату и поджигайте урну с помощью спичек. Пока охранник проверяет пожарное состояние второго этажа, поднимайтесь на третий этаж, заходите в караульное помещение и берите магнитную карточку (Magnetic card)

под мониторами слева. Поторопитесь, так как охранник скоро вернется. Идите в лифт и вставляйте магнитную карту в слот под кнопками – откроется секретная дверь в секретный лифт. В противоположной стороне помещения, в которое вы попали, есть еще один слот под монитором. Вставьте туда магнитную карту. Надеюсь, следующий шаг вам понятен.

ГЛАВА 4: UNDERWATER

Итак, вы на подводной лодке. Теперь мы будем оперировать морскими понятиями. Курс будет следующий: север, север, восток, север, север, запад, север. Как это ни прискорбно, но вы снова в лапах Берни, который не сидел сложа руки, пока некий агент Хопкинс за ним бегал, и освоил процесс воскрешения людей из мертвых.

В своей камере обыщите мусорную корзину, и вы найдете (хотите – верьте, хотите – нет) золотое кольцо с бриллиантом (Golden ring with diamond). Используйте бриллиант на среднем луче в силовом поле вашей клетки. Откройте (open) гроб (Coffin) и ложитесь (use) в него. Возьмите с белого столика голубую склянку (Blue flask), а справа от столика – красный баллон с ядовитым газом (Gas bottle) и обыщите полки над столиком на предмет шприца (Syringe). Осмотрите контейнеры. В одном из них (втором слева) находится тело вашей почившей в бозе подруги. Нажмите кнопку под этим контейнером – Саманта переместится в другую комнату. Открывайте дверь и подготовьтесь сыграть во что-то, отдаленно напоминающее Wolfenstein-3D.

Клавиши примерно те же самые: Стрелки курсора – для перемещений; Ctrl – стрелять; Пробел – открыть дверь.

Боеприпасы не ограничены, начинаете вы со ста процентами жизни, которая восстанавливается при заходе в любую из комнат. Карта поделена на четыре сектора. Из первого сектора можно попасть в три комнаты (вам нужны будут только две).

Сейчас мы находимся в комнате с контейнерами в четвертом секторе, вам нужно во второй, в комнату с турбинами. Это прямо. Остановите турбины с помощью красных кнопок (всего две), выпейте содержимое голубой склянки, вставьте баллон с газом в пустой слот между турбинами и запустите среднюю турбину снова – ядовитый газ распространится по базе. Теперь пробирайтесь в лабораторию: сектор 1, центральная комната (направо от второго сектора).

Возьмите (use) у себя кровь при помощи шприца и поместите его в слот на машине в центре зала. Вы получите свой собственный клон, который тут же погибнет, отравившись газом, и отправится на знакомые уже небеса.

В роли клона поговорите с мужиком, у которого торчит кинжал в груди, и попросите этот великолепный ножичек взаймы на некоторое время. Идите направо, в душевую. Там вас уже будет ждать Саманта. Уговорите ее вернуться на Землю.

Переключитесь на настоящего Хопкинса (маленький портретик в правом верхнем углу экрана) и отправляйтесь в сектор 3 в комнату Воскрешения. Из первого сектора идите прямо, никуда не сворачивая. Вы увидите труп Саманты в подвешенном состоянии. Пощелкайте кнопками на аппарате справа, чтобы вернуть подругу к жизни. Теперь мы можем контролировать три персонажа: двух Хопкинсов и одну Саманту. Переключение, как обычно, через портреты в правом верхнем углу экрана.

Проведите Хопкинса (не клон) и Саманту в комнату с куполом – первый сектор, правая комната. Пусть каждый из них нажмет кнопку (Switch) на приборах по обе стороны круга, откроется проход в туннель. Не торопитесь в него нырять. Для начала необходимо перекрыть канал поставки мертвецов на Землю. Переключитесь на клон Хопкинса и перережьте кабель под телетранспортером с помощью ножа, который взяли у трупа за столом. Теперь можете прыгать в туннель.

Последняя схватка, и террорист, виновный в смерти десятков тысяч мирных граждан, отправился теперь уже в свой последний путь на небеса.

Руслан Маргиев, клуб «Game Galaxy

LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL

РАЗРАБОТЧИК	Sierra On-Line
ИЗДАТЕЛЬ	Sierra On-Line
ВЫХОД	ноябрь 1996 г.
ЖАНР	суперквест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★★
Операционная система	DOS, Windows 95
Процессор	486/66
Оперативная память	8 Мб
Привод CD-ROM	двухскоростной

«Ларри», еще один «Ларри»! Седьмая серия нескончаемой эпопеи о Вечном победителе, несравненном ловеласе, лысеющем герое в синтетическом костюме – перед вами. Ее автор, Эл Лоув, превзошел себя и создал смешной, увлекательный, безумно сложный сценарий.

Игра начинается с конца шестой части. Ночь с прелестной Шамарой завершается очень печально: Ларри прикован наручниками к кровати, неблагодарная девушка забирает бумажник и исчезает, оставляя вас в загоревшемся от сигареты пентхаусе. Не стоит унывать, ведь все еще впереди.

Первым делом возьмите набор для завивки волос (Lil' Hair Weave Kit, получаете за это 1 очко), который лежит на правой тумбочке. Зайдите нажатием правой кнопки мыши в инвентарь (inventory) и откройте набор (за это дадут 1 очко) – в нем игла. Теперь с левой тумбочки заберите плоскогубцы (Vice Grips, добавьте в свой актив 1 балл), опять зайдите в инвентарь и согните иглу плоскогубцами. Получится отмычка для наручников (Bent Needle, честно заработали 1 очко). Хитрым акробатическим приемом вскрываете наручники, и Ларри на свободе (получаете 2 очка). Что же делать с огнем? Пожарный предлагает прыгнуть вниз. Нет проблем... кроме одной – дверь на балкон закрыта. Левым щелчком мыши на двери заходите в «Other...» и печатайте «Break». Ларри с разбега высаживает дверь и попадает на балкон, где находит открытку с изображением корабля (плюс 2 балла). Взрывная волна сбрасывает Ларри вниз, и он благополучно приземляется на кактус. Теперь остается только одно – съездить в круиз отдохнуть.

ЛАЙНЕР PMS BOUNCY

На причале у трапа Ларри встречает капитана Thygh и тут же получает от нее пощечину. Погрузившись на корабль, он узнает от начальника хозяйственной части (Purser), что его из-за возникших проблем поселят в другую каюту, побольше. Прослушайте объявление о том, что капитан устраивает конкурс, и желающие поучаствовать могут пройти в актовый зал (Proud Lil' Seaman Lounge), но сперва побалуйтесь белым телефоном 6 раз (Prank, шутки стоят 6 очков). В «Ларри 7» есть еще и встроенная параллельная игра под названием «Where's Dildo?». Вам придется по ходу игры найти 32 красно-белые колбаски, чтобы получить приз. Как только заметили такую – щелкайте на неё. В холле первое дилдо находится за правой колонной. Теперь на карте корабля найдите Lounge, и вперед!

На корабле проводится конкурс (Thygh Man Trophy): победитель проводит неделю с капитаном, задача – пройти отборочные конкурсы и получить максимальный балл. Получив карточку

участника, посмотрите на нее. Не правда ли, легко на первый взгляд? (3 очка вам за это.) Жмите на второе дилдо у левой нижней бочки. Выходите через дверь на верхнюю палубу и щелкните на дилдо № 3 – под верхним деревом. Теперь налево, пока не увидите пожарный кран, открывайте ящик (получаете 1 очко) и забирайте шланг (Fire Hose, прибавят вам 3 очка). Дилдо № 4 – под хвостом у правого деревца. Поговорите с одноногой пираткой Peggy, (11 очков не помешают), задайте все вопросы, тогда узнаете, что KZ Sexual Lubricant при смешивании с Deodorant взрывается. Заодно напечатайте в «Other...» «Captain», выслушайте мнение Peggy о капитане.

Попрощайтесь и идите налево, там есть дерево. Посмотрите на него и заберите желтые фрукты (Kumquats, они стоят 2 очка). Дилдо № 5 – за горшком. Поговорите с Rod'ом, он работает детским массовиком-затейником, но на лайнере нет детей, поэтому он с радостью покажет Ларри пару игрушек. Пора начинать соревнование!

КОНКУРС ПЕРВЫЙ: The Love master 2000

Найдите на карте библиотеку (Library) и идите туда. У часов с маятником – дилдо № 6. Есть в игре еще один прикол, скрытый, он предназначен для самых умных и удачливых. У вас есть возможность увидеть намного больше, нежели видят обычные люди. Называется это Easter eggs (пасхальные яйца). Разноцветные яйца появляются в верхнем левом углу при выполнении определенных действий. Первое яйцо в библиотеке: щелкните на бобра, который стоит на правой полке. Сначала взгляните на него (1 очко за просмотр), потом в «Other...» напишите «Milk». Теперь, когда вы войдете в гардероб семьи Juggs, сможете увидеть почти все! А сейчас прочитайте две книги: о магнетизме (цена 2 очка) и о самолетах (Fokker, стоит 2 очка), ее автор – Barington Drew. Проходите к библиотекарю.

Поговорите с ней. Ее зовут Victorian Principles. Вы получаете 3 очка. Задайте все вопросы, а потом заходите в «Other...», там пишите все, что душе угодно. У Ларри будет секунд 10, чтобы стянуть клей со стола (Mucilage, заработали 5 баллов). Пока здесь делать нечего, поэтому идите к бассейну (Clothing Optional Pool).

Ларри оказывается у раздевалки. Пройти дальше ему мешает накачанный парень по имени Dick: оказывается, подходить к бассейну в синтетическом костюме запрещено. Что ж, надевайте плавки за 2 очка. Кстати, дилдо № 7 – за кустами слева.

Там отдыхает Drew, ее книгу вы читали в библиотеке (3 очка стали вашими). Поговорите с девушкой, но сначала уберите ветку, загораживающую вид. В «Other...» пишите «Push» – это еще одно Eastern egg. После того как все вопросы будут заданы, Ларри узнает три важные вещи. Первое – чемодан с одеждой Drew заперли в багажном отделении; второе – книгу почитать она вам не даст; третье – на приготовление коктейля «Гигантская эрекция» (Gigantic Erection) уходит много времени. Пока все. Уходя, возьмите трехочковый журнал People; из него Ларри узнает о существовании семьи Juggs. Теперь самое время посетить свою каюту, номер 0. Ищите ее на карте (Cabin 0, получаете 2 очка).

Дилдо № 8 – за ведром, в которое капает вода. Теперь осмотритесь. Ну как, понравилось? Теперь за дело. Посмотрите на туалетную бумагу (Toilet paper, заработали 1 балл) – наверное, она русского производства. Берите ее (пригодится) и прибавьте еще 2 очка. Проверьте трубу в туалете, заодно возьмите банку с силиконовой смазкой (Silicone Lubricant, за нее дают 3 очка). Попробуйте исправить хитрый механизм в туалете: посмотрите на него (Toilet), нажмите «Use» и используйте пожарный шланг (9 очков вам за это). Проверьте исправность спусканием воды (Flush, плюс 2), потом в «Other...» напечатайте «Piss» (скромное очко). После этого опять в «Other...» запишите «Shit» (еще 1 очко). Хорошо сидим! В унитазном меню – «Whize», «Use toilet paper». С облегчением продолжаем исследование корабля и идем к бассейну.

Дилдо № 9 прячется за правым кустом. Переодевайтесь и идите к Drew. Опять спросите про книгу, за это дадут два очка. Drew закончила ее читать, забирайте. А-а-а, это эротические приключения Геракла! Быстрее в библиотеку.

Спросите Victorian о чем-нибудь в «Other...» и, пока она занята с компьютером, берите из стопки желтую книгу, в инвентаре снимите суперобложку (Remove jacket, прибавьте 10 очков), которую потом используйте на «Эротических приключениях» (за идею 14 очков, радуйтесь). Скажите библиотекарю «Good bye» (2 очка стоит вежливость Ларри). Возвращайтесь в свой номер. Дилдо № 10 – за унитазом. Теперь на карте ищите место, где испытывают сексуальную доблесть (Sexual Prowess competition area), это фиолетовый прямоугольник.

Дилдо № 11 – в правой кабинке. Нажмите важную зеленую кнопку (Important Button, 4 очка за важность) на щитке, затем засовывайте TMT Scorecard в CyberCard 2000 (приплюсуйте 2 балла). Не совсем удачная попытка... Возвращайтесь в номер отдыхать. Дилдо № 12 – за красной трубой в нижнем левом углу! Поспите немного (Lie). Пора навестить Викторию в библиотеке... Что-то изменилось?!

Дилдо № 13 – за ананасом. Посмотрите (за очко) на монитор. Еще одно яйцо, но оно состоит из двух частей! Первая: держите клавишу Ctrl и щелкните кнопкой мышки на левого мужчину на мониторе компьютера. Вторая: спросите Vicki еще раз о погоде (The weather... Хм-м, 20 баллов – не шутка!). Получилось!!! Обратно придется возвращаться без одежды; бабушка у номера в шоке, но Ларри всё нипочем. Переодевайтесь в номере, возвращайтесь обратно в библиотеку и спросите Вики о LoveMaster 2000 (получите 6 очков). Она вам поможет выиграть этот конкурс, только нажмите «Improve it». Итак, первое испытание позади (за что вам дается 25 очков), Ларри «набрал» максимальный балл – 1 000.

КОНКУРС ВТОРОЙ: The Best Dressed Man

На карте корабля найдите площадку, где проводится конкурс на самого стильно одетого мужчину (The Best Dressed Man, фиолетовый прямоугольник). Дилдо № 14 прислонился к пульту. Не стесняйтесь, расстегивайте ширинку манекена (зарабатываете 3 очка). Ага, там припрятан аппарат для считывания карты. Опять не получилось с первого раза пройти конкурс! Ну что же, давайте искать способ. Отправляйтесь в танцзал (Captain Queeg's Ballroom).

Центральный вход открыт, поэтому заходите свободно. На сцене выступает дилдо № 15. После его музыкальной темы Ларри замечает девушку, которая сидит за чертежным столом. Наступает время четвертого Eastern egg. Щелкните на Ларри и в «Other...» напишите «Dream». Но это только мечты, теперь нужно добиться этого зрелища по-настоящему. Подходите к ней, расспросите обо всем. Оказывается, ее зовут Jamie Lee Coitus (за такую девушку дают 2 балла!), на этом лайнере она подрабатывает модельером-дизайнером и в данный момент ничего нового не приходит ей в голову. Тогда предлагайте обмен: идею на победу в конкурсе The Best Dressed Man. После чего в «Other...» напечатайте «Leisure Suits» (это обойдется в 17 очков). Небольшая реклама удобства полиэстера, но... где достать материал в открытом море? Для Ларри нет преград! Кстати, дилдо № 16 – за правой скульптурой.

Идите в Сад скульптурных копий (El Replicant Sculpture Garden), хватайте дилдо № 17, что за ногой Давида, после посмотрите на ногу Венеры (Look on Venus' foot). Оказывается, две игральные кости еще не приклеены, берите их, пригодятся (8 очков за воровство). Упс... Убегайте вниз. Гигантское дилдо № 18 облокотилось на вход в библиотеку. Щелкните на него. Самое время вернуться в садик и посмотреть на плоды своего труда. Убитый горем скульптор исчез, поэтому карабкайтесь вверх по лесам (больше одного очка не дают) и «одалживайте» отвертку (эта кража посерьезней – 4 очка). Здесь нечего больше делать, идем в новое место – «Только для обслуживающего персонала» (The Employees Only Area).

Какая защита! Но Ларри никогда не сдается, поэтому свободно проходит через железную дверь, лишь напечатайте в «Other...» слово «Push» (9 очков за сообразительность и наблюдательность). Дилдо № 19 – за одним из стульев. На стене висит доска объявлений, читайте записки до тех пор, пока два раза не загорится счетчик очков (получаете 3 очка). Начитались? Тогда забирайте тюбик желе (KZ Brand Jelly), который лежит рядом с кофеваркой (плюс 4 оч-

ка), и провод для исключения выпадения джек-пота (Jackpot Preventer Wire, и еще 4 в ваш актив). На всякий случай посмотрите на два постера капитана Thygh. Ящики, конечно же, заперты. Ищите на карте корабля капитанский мостик (Bridge). Итак, Ларри оказывается у рубки управления. Пока не заходите в дверь. Видите ступеньки? Карабкайтесь наверх (одно очко) и посмотрите на кончик белого паруса (за созерцание один балл). Он сделан из 100 % полиэстера! Подходящий материал для костюмов Jamie. Осталось только развернуть парус... Спускайтесь вниз и заходите в рубку.

Дилдо № 20 – совсем рядом. Чтобы развернуть парус, нужно что-то сделать с собакой-охранником, но это не в ваших силах, выходите обратно. Что ж, придется вскрыть отверткой распределительный электрощиток (за порчу оборудования дают 6 очков), потом соедините проводом из инвентаря контакт от громкоговорителя с парусным мотором (заработали 10 баллов). Теперь в столовую (The Heaving Ho').

Дилдо № 21 – в сковородке с чем-то зеленым. Теперь обратим внимание на ледяную статую капитана, лизнем её (Lick). Исследуйте зал, пока не наткнетесь на кастрюлю с бобами (Bean Dip); не брезгуйте, скушайте пару ложек (аппетитно и дешево – 4 очка). В меню Ларри нажмите «Fart» (1 очко), он испортит воздух. Подзарядитесь еще ложечкой бобов. Потом поговорите с Wang'ом два раза, и он уйдет (получите 10 очков). После этого можно будет взять нож (Carving Knife, 3 балла) и горячую лампу (Hot Lamp, два балла). Полосатая сосиска – это дилдо № 22. Теперь есть чем отрезать кусок паруса, быстро идите на мостик и вверх по лестнице.

На парусе нажмите «Use curving knife» (добавьте к своим очкам еще 8)... Доброе утро, Ларри! Скорее в танцзал к Jamie. Дилдо № 23 скрылся за самым нижним столиком. Начните разговор с девушкой и подарите ей кусок парусины за 7 очков. Вам уже не привыкать ходить раздетым по коридору. Возвращайтесь в зал и прочитайте записку на дверях (записка маленькая – всего один балл), в ней Jamie просит Ларри встретиться с ней за кулисами (Backstage). Почему бы и нет? Вот это да! Показ мод с вашим участием (оплачивается щедро – 9 очков). Если бы не репортер из Inside Edition, вашу обнаженную натуру никто бы не заметил, но что делать?! Вернитесь обратно в зал и прочитайте большую записку на двери: оказывается, вы гений, но Jamie уже не суждено побыть с Ларри, так как она уехала (единственное утешение – 1 балл). Бывает и так. Приступим же к соревнованиям. По карте идем к The Best Dressed... Теперь вам не составит труда пройти второе испытание. Считайте карту, и ваш балл равен 100, опять максимум (получаете 25 очков).

КОНКУРС ТРЕТИЙ: The Craps Tournament

Самое время сходить в казино. На карте обозначено Pair O' Dice Casino. Дилдо № 24 – за карточным столом на первом этаже. За игровым столом народу – не протолкаться, а играть жуть как хочется. «Случайно» устройте газовую атаку «Fart», появятся свободные места (за остроумие – 11 баллов!). Переговорите с крупье и сыграйте партию в кости. К сожалению, Ларри пока проиграет. В инвентаре используйте свои кубики на туалетной бумаге (это стоит 11 очков). Незаконно, но эффективно. Используйте свои кубики в игре (шесть баллов на дороге не валяются, забирайте их). Вот она – Удача! К Ларри подходит новый персонаж – прелестная Dewmi Moore, она предлагает сыграть партийку у нее в номере. Неужели Ларри может отказать? Итак, вы в номере за столом (ух ты, целых 27 очков!).

Правила игры: вам нужно угадать количество кубиков с одинаковой цифрой в игре. Сначала делаете ставку. Например, вы уверены, что в игре 4 кубика с цифрой 6. Выбираете из правых кубиков один с цифрой 6, потом на белой линейке ставите красную кость над цифрой 4. Все свои кости с шестерками выдвигаете на поле, которое находится рядом с вашими кубиками. Жмете Bet. Потом или повышаете ставку, или Challenge. «Бычий глаз» может заменять любую цифру. Если уж вы совсем нетерпеливы, то нажмите Ctrl + C, и тогда увидите кубики Dewmi. Игра должна окончиться в вашу пользу, а то не получите 23 очка. Советую

вам почаще сохраняться. Монашка Ларри еще на этом лайнере не встречалась! Уф-ф, третье испытание позади.

КОНКУРС ЧЕТВЕРТЫЙ: Poop Deck Horseshoes

Вернитесь в номер Dewmi и возьмите со стола Порошок для Оргазма (Orgasmic Powder, получаете 4 очка). Поговорите с Peggy на прогулочной палубе (Promenade Deck) и спросите про стюарда (Cabin Boy, всего 11 очков). Она расскажет о ящике Xqwzts'a (он – второй слева в нижнем ряду, еще 11). Сходите туда и попробуйте открыть его. Комбинация не так важна сейчас. Возвращайтесь и узнавайте у Peggy код (11 баллов). 38-24-36 (а за это – 12). Оправились после удара? Тогда заходите (три за смелость). Узнайте у молодого человека о фотографиях, а потом то, как он их делает (How?), после чего Ларри сможет купить их (сдача – 4 очка). Задайте оставшиеся вопросы и уходите оттуда.

В главном холле идите к Peter'y the Purser и поспрашивайте обо всем. Когда отойдете от стола, увидите на круглом верхнем балкончике дилдо под номером 25. Теперь можно спросить у Peggy (она на прогулочной палубе) про стюарда (заработали 11 баллов, неплохо?). Оказывается, ему безумно нужен паспорт. Окажем небольшую услугу и найдем документ. Попросите у Peter'a свой паспорт (всего за 11 очков). Он вам его не даст, нужно еще доказать, что вы – Ларри Лаффер. Все нужное у вас под рукой: используйте клей на фотографии (плюс 9), потом наклейте ее на ключ-карточку (еще 8 очков), должно получиться удостоверение личности (ID Card). Показывайте ее Peter'y (это оценивается в 6 очков). Паспорт у вас в руках, можно идти к Xqwzts'y. «Use the passport» примените на стюарде (7 баллов), он убежит с ним, но, к счастью, оставит ключ на стене (Custodial Key). Забирайте ключ и шесть очков, теперь идите на кормовую палубу (Poop Deck). Но прежде посмотрите в Help'e «About» (одно очко): на фотографии изображены создатели игры в компании с дилдо № 26.

В «джакузи» отдыхают две девушки, заговорите с ними (3 очка за смелость). Это же известная семья Juggs! После разговора Ларри узнает, что смесь спандекса (Spandex) и силикона при воздействии тепла дает «странную» реакцию. Стоит попробовать. Отправляйтесь в актовый зал и поговорите с барменом (Bartender, два очка не так много, но все же...). Дилдо № 27 – за левой стенкой окошка. Закажите коктейль «Гигантская эрекция» (дорогой, однако, – 11 очков), пока бармен приготавливает его, заходите в костюмерную The Juggs, что находится слева от бара. Сработало первое яйцо! Что-то пересохло у Ларри в горле после такого зрелища, закажите сок (в «Other...» напишите «Lime Juice» – тоже недешевый, целых 12 очков). Еще одна «Гигантская эрекция» не помешает, заходите в костюмерную, пока бармен занят (13 баллов). На столике стоит дезодорант, флакон которого похож на вашу силиконовую смазку. Что стоите? Меняйте их (заработали 12 очков). Дилдо № 28 – за соломой. Перед уходом нажмите красную кнопку. Судя по звуку, что-то где-то задвигалось (дают 4 очка). Выходите. А-а, кнопка приводит в движение прожектор! Забирайте белую лампу (White Lamp, плюс 5) и на ее место вкрутите красную, нагревательную (еще раз плюс пять). Поднимите прожектор наверх нажатием кнопки в костюмерной (4 балла). Чтобы войти, опять закажите «Гигантскую эрекцию». Когда закончите, сходите куда-нибудь и быстро возвращайтесь в актовый зал – представление началось. Жара сделала свое дело! Еще две девушки разделили с Ларри... сцену (Ур-ра – 20 очков в кармане!).

Когда переоденетесь, осмотрите внимательно актовый зал: на сцене лежит порванная гирлянда (Chase Lights за 5 баллов), берите ее. На левой стороне сцены подберите пульт с одной кнопкой (Remote Control). Как получите 5 очков, так сразу испытайте его в инвентаре (нехитрое действие – всего одно очко). Хотите еще одно яйцо? Тогда на микшере в «Other...» наберите «Feel». Быстрее к бассейну, спросите Drew о Фоккере (в «Other...» печатайте «Fokker», получите 24 очка и многое другое). Наш путь ведет к следующему испытанию – метанию подковы (Horseshoes Competition).

Дилдо № 29 – у реки шампанского. Теперь возьмите свою ТМТ-карту и засуньте ее в ... но не себе – Кентавру. Я не шучу (такое за 2 очка!?). Затем «Play» на дорожке. Вроде все очень просто, но не для Ларри. Придется опять жульничать. Забирайте карту и идите в Сад скульптур. Там подниметесь наверх. Торчащий металлический прут – кончик шеста, на который кидают подковы. Помните книгу о магнетизме?.. Наматывайте гирлянду на прут (знания физики дорогие – 14 очков). Испытайте систему прямо здесь и получите 1 балл. Теперь идите на палубу за призом! Еще раз используйте карту на Кентавре и включите пульт (5 очков). Ну, приступим к игре. Ура 25 раз, ведь столько очков вы получаете за меткость! Забирайте карту, победитель.

КОНКУРС ПЯТЫЙ: Tall Deck Bowling

Осмотрите место, где играют в боулинг (Bowling Competition). Дилдо № 30 – за бегемотом. Считайте карту у моржа в пасти (Fiberglass Walrus) и попробуйте сбить хотя бы одну кеглю. (Take the ball, play on alleys, take 2 points). Хм-м, плоховато вышло.

В комнате убежавшего Xqwzts'a используйте отвертку на вентиляционной решетке (Air Vent, дадут вам 6 очков). Пусть странные звуки в темной комнате не смущают вас, найдите курсором место в левой части экрана, чуть ниже верхнего угла, You. Это Ларри. Разденьтесь (undress, ну и скорость! Вам бы в армии служить – 25 очков). Пошло-поехало. Ты опять немного ошибся, Ларри. Когда вернетесь в каюту, застанете там девушку в черном. Пользуясь вашей... несообразительностью, она втравит вас в пренеприятную историю – вы пообещаете «убрать» ее мужа, дедушку в инвалидном кресле.

Когда оденетесь, подберите платок (Hanky, 2 очка за труды) и понюхайте его («Smell» в «Other...», 1 очко). В столовой, где ледяная статуя, зайдите в верхнюю дверь, которая раньше была закрыта. Подойдите ко второму стулу слева: знакомый запах! А что это там под ним? Страховой полис (на 15 очков). Прочитайте его (еще 5), и Ларри узнает имя незнакомки, которая приходила в его номер. Annette Boning.

Peter не захочет рассказать вам об Annette лично. Тогда позвоните по белому телефону и попросите соединить с Boning (получаете 13 очков). После этого попросите Peter'a проверить ваш счет, а пока его нет, посмотрите на черный телефон и нажмите красную кнопку (LND Button, это обойдется в 11 очков). Так Ларри узнает номер телефона Annette, а заодно и ее номер. Идите к ней (за 2 очка Ларри на все готов!).

Темная комната (только 2 очка и видно), обнаженное тело в свете луны. Романтика! Понюхайте покрывало (неожиданное решение, но оно приносит еще 1 очко). Без промедления запрыгивайте на кровать... Опять ошибка! Похоже, дедушка Boning скончался от сердечного приступа (на ошибках учатся и получают по 10 очков). Annette выбрасывает одежду в окно, избавляясь от улики. Не впервой Ларри добираться раздетым до своей каюты. Только маленькой девочки с мамой здесь не хватало! Одевайтесь, вас ждет Eastern egg № 6. Вернитесь на «место последнего преступления» и щелкните на ширинку третьего снизу парня в левом ряду. В «Other...» пишите «Unzip». И только теперь звоните в дверь (красная кнопка). Поговорите о прошлой ночи, пригрозите Annette ножом (1 балл), она убежит. Позвоните еще раз, и она опять с вами. Верните ей утерянную страховку (щедрость – дело хорошее и наживное, 15 очков). В качестве благодарности Annette бросит Ларри в лицо чек на полмиллиарда долларов и исчезнет навсегда!

Найдите на карте грузовое отделение (Forward Hold), отоприте ключом стюарда (всего лишь пара очков). Горилла больно стукнет Ларри чемоданом по голове, но все к лучшему – это сумка с одеждой Drew! Забирайте ее (6 очков). Дилдо № 31 – за чемоданом с левой стороны. Предпоследнее яйцо сварено. Бегите к Drew, насыпьте Порошок для Оргазма в ее коктейль. Щелкните на него и в «Other...» наберите «Drink». Теперь поговорите о чемодане (вот они – долгожданные 15 баллов). Ух, здорово. Но как побыстрее вытащить ее из кабинки?

Спустите воду в туалете (дает 10 очков), говорят, помогает. Оказывается, что некоторые девушки совсем не понимают шуток.

Пойдем теперь в кормовое отделение корабля (Aft Hold). Используйте ключ, и вы в вольере для бобров (Beaver Hold, получаете 2 очка). Здесь изготавливают кегли для боулинга! Откройте железную дверь (Hopper Door), где хранятся сделанные кегли, и побрызгайте дезодорантом – заработаете 11 очков. Теперь нанесите немного KZ Jelly на платок Annette (ага, 7 баллов). Пора играть в боулинг!

Когда получите мяч, протрите его хорошенько платком (6 очков за тщательность), кегли ждут вашего удара (силен удар – 1 балл). Пара профессиональных ударов, и Ларри опять на первом месте (победа – 25 баллов).

КОНКУРС ШЕСТОЙ: Captain's Cook Off

Давайте зайдем на кухню. Дилдо № 32 опять маскируется под сосиску. Последнее готово! Смотрите wallpaper (обои). Нас интересует рыба, завернутая в печатный лист, которая лежит на столе у гильотины, берите ее (плюс 2 балла к имеющимся). Сама рыба давно испортилась, поэтому Ларри выкидывает ее. Почитайте страничку журнала (Magazine Page, 5 очков), там вы найдете рецепт Венесуэльского бобрового сыра. Ингредиенты: бобровое молоко (Beaver Milk), сок лайма, соль, плесень (Mold) и кумкаты. Не хватает только двух составляющих. Перед тем как отправиться на их поиски, посмотрите на Fifi (розовый пудель), на рыбьи головы, на сеть, возьмите горшочек и соль, запустите CaviarMaster 2000 (за все это – 8 очков).

Плесень осталась в душе после помывки Drew (уборка душевой кабинки оценена в 7 очков), а вот за молоком отправляйтесь на нижний ярус кормового отсека (Lower Aft Hold). Открывайте ключом дверь (2 балла). Теперь выбирайте понравившегося бобра, в «Other...» печатайте «Milk» (операция тяжелая и дорогая – 13 очков). Забегите в актовый зал, шутки Клинтона стоят 5 очков. Повеселились – и хватит, пора готовить пирог для последнего конкурса.

Выливайте молоко в Cybercheese 2000 (дадут 9 баллов), пара минут – и готово. Затем смешайте кумкат и сыр (еще 7), должен получиться сырный пирог. Откуда взялся питон на кухне? Посмотрите на него (получите 1 очко). Теперь покажите пирог судьям, которые находятся в Cook-Off Competition (это не конец, поэтому всего 1 балл). Не понравилось им ваше творение, что ж, добавим туда Порошок для Оргазма (за сообразительность – 14). А судьи кто? Тоже люди, смотрите, как на них действует новый пирог (Victory – 25 очков)! Ну, все – капитан ждет тебя, Ларри!

ФИНАЛ

Поднимайтесь на самый верх к капитанской каюте (Captain's Quarters). В «Other...» напечатайте «Knock», и вы увидите победителя прошлой недели. Может быть, не входить? Нет, слишком уж долог был путь, уйти нельзя. Ларри заходит в дверь и попадает в... оперу. Капитан Thygh сидит на самом верху, скорее к ней (забег удался, приз – 10 очков). Похоже, она разочарована. Поговорите с ней, предложите Stocks (25 баллов, последние!). После этого она не может устоять, и вы в ее объятьях. Сбылась мечта Ларри!

Если в конце концов вы набрали 1 000 очков и 32 дилдо, то сможете лицезреть последнее, восьмое Eastern egg – капитанское. Всего пара секунд, но хоть что-то...

Обидно, что игра закончилась, но завершающий мультик выглядит очень многообещающе, – лайнер похищает инопланетная тарелка! Будет ли Ларри соблазнять уранцев, неизвестно, но так хочется на это надеяться...

Алан Берновский

NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY

РАЗРАБОТЧИК	Trecision
ИЗДАТЕЛЬ	Team 17
ВЫХОД	ноябрь 1998 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95/98
Процессор	Pentium 75
Оперативная память	16 Мб
Привод CD-ROM	четырехскоростной

В конце XXI века в столице одной из крупнейших мировых держав – Юнион-Сити – продолжают процветать традиционные пороки человечества – жестокость, наркомания и коррупция. Некоторые алчные властолюбцы вступили в сговор с людьми науки. Нормы права и морали для этих людей попросту не существуют, им сейчас подвластно практически всё, осталась лишь самая малость – обеспечить полный контроль над душой и телом человека. Лишь немногие отчаянные одиночки отваживаются вступить в смертельную схватку с этим тотальным злом.

Одним из таких смельчаков является главный герой игры – отставной лейтенант американской армии Джошуа Рив. Пять лет назад он попал в смертельно опасную ситуацию, но был спасён своим наставником Хью Мортенсом, который впоследствии стал мэром города и влиятельным политиком. В один из дней Хью просит Джошуа об ответной услуге – помочь ему покончить с бандой террористов, наносящих серьёзный ущерб и ему лично как мэру, и деятельности его главного спонсора на предстоящих выборах – компании «Дженисис Криогенетик». Причину подобной враждебности к нему и компании Хью объясняет весьма туманно. По словам мэра, недавно ему удалось внедрить в среду террористов своего человека, также знакомого Джошуа, – некоего Саймона Руби, но в последние дни от него нет никаких вестей. Опасаясь за судьбу агента, Хью просит Джошуа разобраться в случившемся. По легенде Джошуа предстоит изображать из себя противника «Дженисис» и на этой почве сблизиться с террористами. Хью рекомендует Джошуа начать поиск с осмотра квартиры Саймона и передаёт ему кое-какой «инструментарий» на начальный период работы.

УПРАВЛЕНИЕ

Как правило, оно оказывается максимально простым и понятным, начиная от установки игры с диска (ваши действия определяются элементарными подсказками меню) и кончая всеми поступками героя (здесь очень удобной оказывается мышь). Поводя крестообразным курсором по площади экрана, вы указываете на заинтересовавшие вас предметы и объекты; если они действительно того стоят, рядом с ними немедленно загорается поясняющая надпись.

Щелчок **левой кнопкой** мыши на предмете сопровождается дополнительным словесным пояснением его сути, свойств, качеств и проч. Щелчок **правой кнопкой** обычно вызывает какое-то воздействие на избранный предмет или объект (поднять, принять, взять, ударить,

стрелять и т. п.). Именно обычно, поскольку в отдельных случаях даже «подсвеченные» объекты не вызывают у героя никакого интереса, и он оставляет их там, где они находятся без всякого воздействия на них. Подобранные же предметы складываются в рюкзак – он постоянно высвечивается в виде полосы в нижней части экрана.

Желая применить предмет из рюкзака на каком-то предмете или объекте окружающей обстановки либо на другом предмете из самого рюкзака, вы просто щёлкаете на нём **правой кнопкой** мыши, после чего появляется надпись синего цвета, и вы указываете курсором, на чём или ком этот предмет надо применить.

Для сохранения игры служит клавиша **F2**, для загрузки – **F3**, а для выхода из игры – **F1**. Некоторые дополнительные второстепенные детали по управлению игрой будут поясняться в процессе её развития.

Указывая направление движение героя в игре (направо или налево), мы подразумеваем не его собственную ориентацию, а то, как видите это вы, уважаемые игроманы, на экране своего монитора.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ГОРОД

Собственно игра начинается на высотной городской эстакаде рядом со стоянкой автомашин. Там же расположен вход в квартиру Саймона. Безрезультатно осмотрев площадку, подобрав на ней на всякий случай кусочек фольги и подметив в металлической ограде надломленный металлический прут, вы идёте в дверь дома Саймона. Пытаясь открыть дверцу лифта, вы нечаянно пережигаете предохранитель на панели, после чего извлекаете его и кладёте в рюкзак. Там же применяете фольгу на предохранителе – и вот жучек готов, после чего вы вставляете его на прежнее место. Пользуясь полученной от Хью карточкой, вставляете её в щель в замке и просите автомат отвезти вас туда, куда вам надо – в данном случае в квартиру Саймона.

Без труда определив, какая из четырёх квартир на этаже принадлежит Саймону, вы узнаёте её номер – 17 – и обнаруживаете на ней магнитный замок. Зная номер квартиры, снова поднимаетесь на лифте, берёте из рюкзака ключик, которым открываете на веренице почтовых ящиков нужный вам – он тоже имеет номер 17. В ящике оказывается письмо с образцом почерка Саймона на конверте. Спустившись на лифте к квартире, помещаете конверт на замке у двери и применяете к нему магнитную ручку из рюкзака. Дверь открывается, и вы входите.

Со столика рядом с аквариумом берёте записку с надписью «Торговая площадь, 17. 11:30 вечера». Со стойки в кухне берёте фотографию, на которой Саймон изображён в обществе молодой брюнетки; чуть ниже открываете дверцу холодильника и берёте бутылку водки. Под настенными полками стоит урна, а в ней – карточка для проезда в метро. Проходите в дверь, ведущую в спальню, открываете шкаф слева от входа, сдвигаете одежду и находите запертый сейф. Подходите к окну, раскрываете его, видите панораму города, снова закрываете и слева на стене обнаруживаете две кнопки для поднятия и опускания жалюзи. Опускаете их, открываете окно и видите в левом верхнем углу на шторе кусочек липкой ленты, а под ней – ключик, явно от сейфа. Открыв ключиком сейф, находите в нём старый револьвер с одним патроном, пробирку с какой-то жидкостью (вскоре выяснится, что это сильнейшая кислота, разъедающая металл), а также письменный отчёт Саймона (наверняка адресованный Хью). Прочитав отчёт, вы узнаёте о достижениях Саймона на ниве борьбы с террористами (пока они весьма незначительны). Интересно разве лишь то, что злодеи могут скрываться где-то в туннелях старого метро неподалёку от быв-

шего зоопарка. Общий тон письма вам не нравится, и вы подозреваете, что Хью вам что-то не договаривает.

Выйдя из квартиры, подходите к торговому автомату, берёте из рюкзака деньги, применяете их на автомате, получаете банку пива и сдачу в полкроны. Идёте в лифт, поднимаетесь на крышу, рассматриваете карту на стене, узнаёте, что в подвале этого же дома находится вход в метро, спускаетесь туда. Пройдя мимо полицейского, подходите к автомату по продаже билетов в метро и находите на висящей здесь же на стене карте известную вам по записке Саймона станцию «Торговая площадь». Далее применяете на автомате монету в полкроны и вскоре получаете право войти в метро, приложив руку к сканеру турникета, что расположен чуть правее лифта. Следуя инструкциям, проходите на платформу и вскоре доезжаете до пункта назначения.

Там обнаруживаете сидящего на полу нищего-бомжа, желаете поговорить с ним, однако тот отвергает все ваши попытки, пока вы не дадите ему выпить. Приходится расстаться с припасённой банкой пива. Правее нищего на полу (под настенной мазнёй) валяется кусок пластмассы, который вы, не тратя времени даром, применяете на повреждённый телефакс, висящий здесь же на стене, чуть левее нищего. После проделанной операции вам становится виден номер факса, который вы запоминаете. Наконец на эскалаторе поднимаетесь наверх и выходите в город.

Прямо перед вами – вход в шикарный клуб «Free Climax», но без членского билета вышибала у дверей вас внутрь не пускает. В поисках означенного билета идёте в правую часть экрана и находите дверь – оказывается, она ведёт в винный магазин. Диалог хозяина магазина Якова и его жены вас немного забавляет, но с вами лично сам хозяин разговаривать особо не желает, разве что обменивается парой-тройкой малозначащих фраз. Позади хозяина на стойке у стены стоит его личный, красочно оформленный членский билет в упомянутый клуб, но строгий Яков не соглашается продать вам его – разве что готов обменять на бутылочку редчайшего вина «Шато Лафит 85». На этом разговор кончается.

Выйдя на улицу и двигаясь к клубу, вы замечаете справа от себя нечто вроде баррикады поперёк переулка. Заинтригованный, вы без особого труда преодолеваете преграду и оказываетесь на своего рода помойке, где выделяются лишь два объекта: запертая на массивный замок дверь в земле и столь же внушительного вида канализационный люк. Ни то, ни другое голыми руками вам не открыть. Вспомнив про пробирку с кислотой в рюкзаке, вы применяете её на замок, потратив половину жидкости, срываете его и распахиваете дверь, которая, как выясняется, ведёт в погреб магазина строгого Якова. Спустившись туда, обнаруживаете, что любые ваши дальнейшие действия невозможны по причине присутствия в погребе несчастной жены Якова. Но как от неё избавиться? (Шутки ради можете даже попробовать «применить» на ней револьвер Саймона.)

С горьким чувством вернувшись в метро, снова подходите к нищему – с собеседниками вам пока не везёт – и показываете ему фотографию Саймона с брюнеткой. Узнав на снимке Саймона, нищий, однако, проявляет неожиданную наблюдательность и заявляет, что недавно видел этого мужчину, но только не с этой женщиной, что на снимке, а с другой. С какой же? Неожиданно память нищему начисто отказывает, он категорически заявляет, что чертовски хочет спать, так что вам приходится отдать ему и пригретую бутылку водки. Память нищего мгновенно восстанавливается, он припоминает, что Саймон был с хозяйкой клуба «Free Climax». Покончив с этой темой, вы уже собираетесь уходить, как вдруг нищий «из самых добрых чувств» предлагает вам купить у него роликовый конёк, который он без конца катает рядом с собой по полу. Втайне признав, что давно мечтали именно о такой покупке, вы соглашаетесь приобрести конёк, платите нищему требуемую сумму и вдогонку

слышите от него обнадёживающую фразу на тот счёт, что эти деньги он использует с больши-и-им толком.

В один из моментов задушевной беседы с нищим вас вдруг осеняет мысль открыть канализационный люк тем самым прутом, что остался надломленным в ограде неподалёку от входа в квартиру Саймона. Уже до боли знакомым путём вы возвращаетесь на самый верх дома, подходите к ограде, отыскиваете желанный прут, выливаете на него вторую половину заветной кислоты и прячете прут в рюкзак Далее идите опять через подъезд, лифт, метро и т. д. к помойке у магазина. Лихо преодолев преграду, молодецким движением прута срываете крышку люка и чуть ли не камнем бросаетесь вниз, чтобы оказаться в самой настоящей канализационной трубе. Неторопливая прогулка вправо по ней приводит вас к запертой решётке, подле которой лежит дохлая крыса. Забыв про природную брезгливость, подбираете крысу и опрометью бежите наверх, на свежий воздух.

И снова вас ждёт спуск в погреб, где в отдалении на стремянке маячит дородная фигура жены Якова. Спустившись по лестнице и остановившись на нижней ступеньке, вы (о, фантазия создателей квестов!) применяете крысу на конёк, в результате чего дохлая тварь неожиданно обретает колёса, а затем применяете это самокатное создание на несчастной женщине – та, разумеется, в ужасе покидает помещение погреба.

Довольно скоро вы обнаруживаете ящик, в котором лежит вожделенная Яковом бутылка «Шато Лафит 85», припрятываете её, после чего прежним путем возвращаетесь в магазин, применяете бутылку на хозяине, получаете выстраданный билет в клуб и тут же покидаете магазин. По пути в клуб ваше внимание привлекает сообщение огромного уличного телеэкрана, который возвышается над головами. Диктор сообщает, что в результате происков террористов власти были вынуждены закрыть на время все станции метро. Как говорится, доездились.

Теперь ваш путь лежит в клуб, у дверей которого вы предъявляете вышибале членский билет. Войдя в зал, сразу замечаете приятного вида молодую женщину – хозяйку заведения Еву Томпсон – и вступаете с ней в беседу, намереваясь таким путём не только получить кое-какую информацию, но и опробовать свою новую легенду. Ева отрицает факт своего знакомства с разыскиваемым Саймоном, причём вы отмечаете про себя её неискренность в этом. Ваше стремление поскорее достичь поставленной цели вполне понятно и, возможно, именно поэтому в беседе с Евой вы ведёте себя несколько прямолинейно, подчёркнуто напористо, хотя особых результатов не даёт даже эта тактика.

Вы возвращаетесь на площадь, зная, что вход в метро закрыт, и связываетесь по переговорному устройству с Хью. Вы безоговорочно доверяете старому другу и потому сообщаете ему суть разговора с Евой, а заодно просите прислать вам по факсу карту туннелей старого метро. Для её получения вы спускаетесь в вестибюль метро, подходите к висящему на стене факсу и получаете карту, после чего изучаете её. Теперь вам надо найти проход, ведущий в старый зоопарк, где, как вы предполагаете, скрываются террористы. Для его обнаружения вы спускаетесь в канализационный люк, что рядом с винным магазином, идёте по трубе вправо, доходите до решётки и мощным ударом ноги вышибаете её.

СТАРОЕ МЕТРО

Вы оказываетесь на платформе метро, идёте вправо, замечаете металлическую цепь, лежащую у основания вертикальной трубы, а также большой рекламный щит, к правому нижнему углу которого прикреплены несколько металлических букв, в том числе массивная S. Оставив пока всё это без внимания, вы заходите в имеющуюся здесь же дверь – для её открытия приходится воспользоваться револьвером с единственным патроном – и обследуете по-

мещение. С дверцы одного из шкафчиков можете снять привлекший ваше внимание плакат с красоткой, затем открываете дверцу шкафчика, обнаруживаете в нём сумку, а в ней – набор инструментов (провода, отвёртка, гаечный ключ). В последнем, самом дальнем от входа шкафчике, находите ключик. Привлекшая ваше внимание массивная дверь с колесом пока не поддаётся, и её приходится оставить в покое.

Снова оказавшись на платформе, подходите к рекламному щиту, отвёрткой отвинчиваете букву S, применяете эту букву на цепи у столба, забрасываете цепь на тянущуюся вдоль потолка трубу. У вас получается подвеска типа «тарзанки», с помощью которой вы перебираетесь на противоположную сторону платформы. Идёте в проход, который, согласно карте, ведёт к зоопарку. Доходите до преграды в виде магнитного поля. Применяете инструмент на панель, открываете её крышку, подсоединяете провода к контактам, опускаете рычаг и применяете провода на заслон, созданный магнитным полем, после чего произносите сакраментальную фразу: «Пусть всё горит синим пламенем».

Идёте дальше. На очередной платформе поднимаете взор и видите перед собой заманчивую красную надпись – «Зоопарк», но подступ к ней отрезан путями, преодолеть которые никак невозможно. Поднимаетесь по лестнице, идёте к знаку, висящему на тросе, но ничего со всем этим пока сделать не можете. Снова спускаетесь по лестнице и идёте по платформе в левую часть экрана. Справа от себя видите висящий на стене громкоговоритель, применяете на нём прут, вышибая из старого прибора круглый магнитный диск, подбираете его. Идёте в распахнутую перед вами дверь, берёте с полки кусачки, открываете крышку люка в полу и спускаетесь вниз. Вашему взору вновь открывается чарующая панорама городской канализации, причем на недосягаемом для вас удалении имеется заманчивая дверь. Как же туда попасть? Видимо, позже. Идёте назад – туда, где в отдалении маячит надпись «Зоопарк», снова поднимаетесь по лестнице, применяете кусачки на тросе. Знак падает, образуя недостающее звено для перехода к зоопарку, и вы оказываетесь у желанной цели.

ЗООПАРК

Входите в зоопарк и осматриваетесь. У вас есть возможность двигаться в трёх направлениях: в правую часть экрана, в левую и в левую нижнюю. Идёте влево и оказываетесь в баре, где с одного из столиков берёте маслёнку, после чего отодвигаете в сторону занавеску ядовито-жёлтого цвета. За ней оказывается подсобка, а там – метла и баллончик с горючим газом. На одном из столиков замечаете также банку из-под пива – прихватываете её с собой. Двигаясь по бару влево, наконец оказываетесь на полянке со статуей богини Кали и пылающей чашей в центре, а идя ещё дальше влево – перед дверьми в книжный магазин, однако открыть их вы не в состоянии, а потому возвращаетесь обратно, хорошенько запомнив это место.

Двигаясь вправо от входа в зоопарк, обнаруживаете огромную грязную лужу под названием «озеро», слева от неё – большой бак с панелью и механизмом, соединённым со шлюзом, а вдали справа – нечто, похожее на ребёнка или робота. Пытаетесь манипулировать с панелью, но добиваетесь лишь короткого замыкания, полного выхода из строя всего агрегата, а вдобавок к этому травмируете ребёнка (к счастью, синтетического и к тому же не серьёзно).

Идёте в левый нижний угол экрана и выходите к сфинксу, возле лап которого находится запертая дверь. Сфинкс оказывается говорящим и начинает читать вам вводную лекцию, но неожиданно в нём что-то ломается и он просит вас исправить поломку, давая весьма запутанные инструкции. Подходите к расположенной рядом статуе египетского бога Анубиса, в постамент которой вделаны три колеса со странными знаками – вам надо соответствующим образом повернуть их и надавить на кнопку в центре. Не желая действовать методом проб и

ошибок, а также будучи смущённым наличием повсюду силового поля, преграждающего подход к экспонатам, вы отправляетесь на поиск подсказки для решения загадки сфинкса.

Возвращаетесь к входу в зоопарк, оттуда – на старую станцию метро, по переходу – на противоположную сторону платформы, затем в проход в стене, потом – на первую платформу, где с потолка свисает цепь. Применяете магнит на прут (тот прилипает к нему) и применяете это устройство на цепи, таким образом подтягивая её к себе, после чего перебираетесь на противоположную сторону, где вы уже были. Заходите в служебную комнату с ранее не поддавшейся вам двери с колесом. Применив маслёнку на колесо, с лёгкостью поворачиваете его, открываете дверь, заходите внутрь.

Внутри помещения почти полная темнота, но в полу виднеется люк. Открыв его, оказываетесь в знакомой вам канализации (где ранее нашли кусачки), но уже по другую сторону зловонного потока. Идёте к давно уже манящей вас двери, применяете на ней ключ, открываете её, обнаруживаете новый проход и в итоге, выбравшись наружу через странноватый колодец, снова оказываетесь в зоопарке – теперь уже в книжном магазине, доступ в который непосредственно из зоопарка был вам закрыт. Из лампы на столе в левом нижнем углу выворачиваете лампочку, после чего обследуете полки с книгами. Многие из них вас не интересуют, зато книги по древнеегипетской тематике представляют несомненный интерес, и вы берёте одну из книг. В ней – рисунки древних божеств с соответствующими пояснениями. Вот она – подсказка для решения загадки сфинкса!

Тем же путём, через колодец, спускаетесь, идёте в служебное помещение, меняете перегоревшую лампочку на новую, щёлкаете по красному выключателю на стене и осматриваете уже освещённую комнату. С одной из полок справа берёте универсальный тройник, подходящий ко всем штепселям и розеткам, после чего знакомыми тропами возвращаетесь в зоопарк, к сфинксу. Нажав на колёса, получаете их увеличенное изображение. Нажатием поочерёдно на каждое из них добиваетесь того, чтобы в прорези появилась картинка нужного божества (в соответствии с инструкциями сфинкса и пояснениями в книге). Сверху это должен быть бог Ра, помеченный золотым кружком, в левом – священный скарабей (также с кружком), а в правом – бог Гор, отдалённо напоминающий сокола. Нажимаете на кнопку между колёсами.

Теперь ваш путь лежит в дверь, распахнувшуюся в основании сфинкса (это было что-то вроде операторской комнаты). Ваша задача – нажать на все розовые кнопки, отчего они поменяют цвет на зелёный. Этой манипуляцией вы снимаете защитное поле и обеспечиваете себе доступ ко всем экспонатам зоопарка. Перед выходом из операторской берёте с полки пистолет.

Снова идёте в бар и через него выходите на поляну с богиней Кали и жертвенной пылающей чашей. У основания статуи богини видите куст, сдвигаете его и находите спрятанный за ним вентиль. Поворачиваете его, и пламя в чаше гаснет. Снова поворачиваете вентиль – в жаровню поступает горючее, но теперь уже не пожираемое огнём. Применяете банку из-под пива, прихваченную из бара, на горючем и наполняете её. После этого можете ради интереса снова пойти налево – вы окажетесь перед дверьми того самого книжного магазина, куда ранее проникли через колодец, однако двери эти остаются наглухо запертыми. Ну и ладно.

Возвращаетесь к «озеру», подходите к баку, выливаете в него из только что наполненной пивной банки всё горючее, бросаете туда же баллончик с огнеопасным газом. Всё готово для хорошего фейерверка! Вот только чем подпалить эту горючую смесь?

Идёте к сфинксу, а от него – в левый нижний угол, и в итоге оказываетесь перед имитацией огнедышащих вулканов и кратеров. Попытавшись перейти первый из хлипких мостиков, сталкиваетесь с бросившимся вам навстречу жутким монстром – полудинозавром-полуящером. Целитесь в него из ружья, и зверь падает в бурлящую лаву, но при этом вы снова

теряете весь боезапас своего оружия. Идёте на другую сторону мостика, а оттуда – в пещеру слева. Войдя в неё, оказываетесь в интерьере совершенно иного рода: это что-то вроде технической мастерской, наполненной металлом и запчастями для ремонта и сборки искусственной нечисти. Со светло-салатового столика берёте осветительный патрон – вот он, запал для фейерверка!

В который уже раз возвращаетесь к «озеру», применяете патрон на баке, вызываете взрыв, сметающий в том числе и запоры на шлюзе. Болотная жижа утекает, оголяется прежде незаметный мостик, по которому вы подходите к тельцу искусственного ребёнка и подбираете лежащий рядом с ним пульт дистанционного управления. Всё ещё находящийся без сознания (как вы надеетесь, ненадолго) ребёнок не протестует. Взрыв, однако, не пощадил и вас – спасаясь от ударной волны, вы бросились на землю и тем самым безвозвратно раздавили массой своего тела переговорное устройство для связи с Хью. Теперь это бесполезная, искрящаяся иногда железка.

Возвращаетесь в уголок с кратерами и вновь входите в пещеру, на левой стене которой имеется нечто вроде клетки, открываемой при помощи кнопки. Открыв клетку, ничего в ней не обнаруживаете, но затем догадываетесь применить на кнопке пульт дистанционного управления, в результате чего открывается ещё одна дверь чуть левее кнопки, а за ней оказывается лифт.

ОБИТЕЛЬ ТЕРРОРИСТОВ

Поднявшись на лифте, оказываетесь в зале, заполненном массой механизмов (там есть даже аэробус), однако всё это, увы, малоинтересно для вас. Лишь в ящике слева в углу вы находите раздвижные щипцы и голографический проектор. Проходите к другому лифту, расположенному чуть правее того, из которого вы недавно вышли. Новый лифт возносит вас под самую крышу строения. Двигаясь вправо, нажимаете на расположенную под потолком кнопку и тем самым распахиваете створки горизонтальной двери. По лестнице проходите в эту дверь и оказываетесь непосредственно на крыше, но дверь у вас за спиной автоматически захлопывается, отрезая путь назад. Над её открытием придётся поломать голову.

Слева от вас расположена запертая дверь, взломать которую вам удаётся лишь при помощи старого доброго друга – прута с магнитом, причём от вашего неловкого движения прут этот тут же улетает за борт, и вы навсегда лишаетесь его. Входите внутрь помещения и идёте к баллонам и смесителю для газа. Вас привлекает трубка, под прямым углом отходящая от смесителя. Первым делом вы воздействуете на рычаг, укреплённый на смесителе, и перекрываете газ. Затем применяете кусачки и перерезаете трубку, затем рукой воздействуете на эту же трубку, поднимая её вертикально в сторону окна. Выходите на крышу, двигаетесь в сторону стеклянной стены, за которой бурлит жизнь, и обнаруживаете поблизости лежащий на полу шланг красного цвета с металлическим наконечником. Подсоединяете шланг к концу трубки, торчащей из окна, возвращаетесь в помещение, воздействуете на рычаг и вновь выпускаете газ из баллонов. Опять спешите наружу, по пути обратив внимание на замок, наглухо запирающий сомкнутые створки горизонтальной двери (он находится с той их стороны, что обращена к помещению), и кладёте не него теперь уже бесполезное, но всё ещё искрящееся переговорное устройство. Затем берёте шланг, подносите его к замку. Газ воспламеняется, у вас в руках оказывается нечто вроде автогена, которым вы успешно взрезаете замок. Путь вниз вновь открыт!

Ваши действия, однако, вызывают изрядный переполох у засевших внизу то ли рабочих, то ли охранников, действия и диалоги которых оказываются весьма забавными. После их завершения вы спускаетесь по лестнице, подходите к лифту, спускаетесь также и на нём, после чего подбираете спичку, оброненную одним из охранников. Вам приходит в голову ориги-

нальная мысль – сделать факел, для чего вы применяете спичку на метле. Затем идёте в правый верхний угол экрана, открываете панель, которую забыли запереть переполошившиеся охранники, и воздействуете отвёрткой на крышку. Вашему взору предстают три провода, с которыми вы проделываете нехитрую манипуляцию: верхний конец среднего провода отсоединяете от винта и подсоединяете его к нижнему контакту правого провода.

Поставив крышку на место, вы, удовлетворённый проделанной только что шкодой, возвращаетесь в лифт, поднимаетесь и подходите к уже знакомой лестнице с кнопкой над головой. Рядом с кнопкой имеется еще одно устройство – сенсор противопожарной безопасности. Подносите к сенсору факел, где-то внизу раздаётся оглушающий вой сирены, охранники вновь бросаются исправлять положение, и один из них получит сильнейший удар тока как результат устроенной вами проказы с проводами.

Теперь перед вами открыт ещё один путь – туда, откуда выскочил бедолага-охранник. Пойдя по этому пути, вы оказываетесь в помещении, перегороженном решёткой, за которой виднеется сидящий перед компьютером охранник, а неподалёку от него зияет дверь очередного лифта. Слева от вас на полу стоит некое устройство со встроенной в него розеткой. Применяете добытый ранее универсальный тройник на голографическом проекторе и вставляете его в розетку, после чего включаете проектор. В воздухе из ничего возникает вполне реалистичное изображение жуткого монстра, не на шутку пугающего охранника. Сменив страх на гнев, он бросается к проектору, намереваясь выключить его (парень оказался сообразительным), но тут же падает на пол, сражённый вашим сокрушительным ударом. Обыскав охранника, вы находите у него лазерное ружьё и ключик, а затем обследуете расположенную на стене комнаты голубую панель. Вскрыв с помощью ружья эту панель, вы обнаруживаете находящуюся внутри систему защиты, для отключения которой требуется специальная карточка.

Проходите к лифту и на нём поднимаетесь в весьма странное помещение с компьютером, сканерами и ржавыми трубами под потолком. Первым делом ключом, позаимствованным у оглушенного охранника, вскрываете ящик стола непосредственно под компьютером – там оказывается нужная вам карточка. Но вы не спешите назад и продолжаете осмотр комнаты. Посмотрев в глазок одной из дверей, вы видите, что в ней кто-то есть. Приподняв висящую на стене картину, вы обнаруживаете спрятанный под ней листок бумаги со странным рисунком из семи прямоугольников, окрашенных в разные тона белого, серого и черного цветов. С этим листком вы спускаетесь на лифте и вновь обращаетесь к панели системы охраны, смекнув, что теперь-то сможете её отключить. Сначала вставляете в нижний правый угол системы найденную вами карточку, а затем в соответствующей последовательности нажимаете кнопки на панели. (Желающим предоставляем возможность самим найти эту комбинацию, а для самых нетерпеливых приводим её в конце этой статьи – пункт 1.)

Итак, цель достигнута! Вернувшись в комнату наверху, включаете компьютер и из его файлов получаете сведения, имеющие самое непосредственное отношение к расследуемому вами делу, причём их содержание совершенно сбивает вас с толку и, что более важно, заставляет серьёзно усомниться в истинной роли Хью, который, возможно, на самом деле ведёт двойную игру и с вами, и с остальными участниками всего этого действа.

Теперь вы можете открыть и правую дверь. Войдя в неё, обнаруживаете забрызганный кровью халат и думаете, что попали в логово террористов. На расположенной перед вами перегородке имеется зеленоватая панель, вы воздействуете на неё и с ужасом находите лежащего на каталке полуживого Саймона Руби. Неподалёку от изголовья каталки есть светлая прямоугольная панель, а за ней – шкафчик. В шкафчике находите стетоскоп, шприц и медицинский отчёт о состоянии Саймона. Искренне жалея бедолагу, вы узнаёте из отчёта

ряд подробностей, от которых у вас голова идёт кругом. Теперь вы уже ничего не понимаете в той игре, в которую ввязались, и кто есть кто среди её участников.

Вернувшись в предыдущую комнату, подходите к широкой двери и применяете на ней стетоскоп, тем самым получая возможность подслушать голоса беседующих там людей. Услышанное изумляет вас: вы слышите голос Евы Томпсон из клуба «Free Climax»! Что за чертовщина? Поняв, что иного выхода у вас нет, вы вламываетесь внутрь и действительно видите перед собой Еву, а рядом с ней незнакомого мужчину (как чуть позже выяснится, его зовут Ал). Происходящий после этого диалог между вами всеми отчасти проясняет картину, в частности, то, что злодеи оказываются добрыми людьми, а бывшие друзья – врагами. Итогом разговора становится также ваше перемещение в виртуальный мир таинственного тёмного царства.

ВИРТУАЛЬНОЕ ЦАРСТВО

Вы стоите перед входом в непонятное заведение, не зная, куда идти и к тому же лишённый какого бы то ни было имущества в рюкзаке. Правда, есть там так называемый запоминатель, служащий для перемещения человека в мире виртуальной реальности (управлять им весьма просто – для этого надо всего лишь манипулировать кнопками мыши на кнопках этого прибора и читать соответствующие пояснения). Скажем лишь, что пользоваться им следует как можно чаще, ибо прибор позволяет вам перемещаться из пункта в пункт, не теряя ничего из накопленного в рюкзаке.

Первым делом вы идёте в арку под светящийся указатель и оказываетесь в лабиринте. Он несложен, и заблудиться в нём практически невозможно – ходите куда угодно и подбирайте всё, что даётся в руки. Поэтому маршрут передвижения по лабиринту мы описывать не будем, а остановимся лишь на тех четырёх точках, где имеются полезные объекты. Это:

– чёрная каменная горгулья, из пасти которой в чан хлещет раскалённая лава;

– скелет, сидящий в углу развалин на ажурном полу. При скелете имеется какая-то тряпка;

– под аркой в гроте стоит бездействующий фонтанчик, а в нём лежит серебряная монета достоинством в полкроны;

– небольшая огороженная площадка, по которой бродит прикованный цепью за шею оборотень.

Фиксируете эти места запоминателем и выходите из лабиринта.

Подходите к игральному автомату с железным пауком наверху и опускаете в прорезь найденную монету, после чего дёргаете за рычаг. Но ваш выигрыш, увы, всякий раз оказывается равным проигрышу – ровно одна монета (а вам явно требуется больше). Из прикреплённой к автомату инструкции видно, что для большего выигрыша требуется появление в прорезях автомата **более** одного черепа, а он у вас всегда один – в правом окошке.

На время оставляете автомат и переходите к силомеру. Принцип его действия ясен каждому, кто хоть раз бывал в наших парках культуры доперестроечной поры: удар молотом по барабану – взлёт груза – удар по колокольчику наверху – победа! Но сейчас ваш удар всякий раз оказывается недостаточно сильным, а вдобавок ко всему вы ломаете рукоять молота. Ну что ж, подбираете обломок молота и возвращаетесь к игральному автомату. С трудом подавляя раздражение из-за дурацких аттракционов, ударяете молотом по пауку – одна его лапа опускается на прорезь с черепом, наглухо заклинивая эту картинку. Затем вы вновь проделываете всю игральную процедуру и на сей раз (ура!) у вас в итоге появляются уже два черепа – один новый и один «заклиненный». Но результат налицо – вы имеете уже несколько монет.

Далее идёте к канатной дороге, способной перебросить вас к таинственному замку по другую сторону пропасти. Однако вхождение в кабинку ни к чему не приводит, и вы идёте к лачуге, что стоит рядом. Войдя в неё, видите справа от входа столик, а на нём – кассу для продажи билетов и кнопку, включающую механизм движения кабинки. Чуть ниже есть два выдвижных ящика: один пустой, а во втором оказывается коробок с одной-единственной спичкой. По лестнице спускаетесь в подвал и видите перед собой громадного паука. На всякий случай вы извлекаете из рюкзака тряпку и применяете её на вентиле раскалённого котла – вырывающийся наружу пар сметает и паука, и паутину, и вы двигаетесь вперёд. С пола подбираете кусок жидковатой глины, а с дальней стены соскребаете немного какого-то налета типа селитры.

Теперь идёте в тир и знакомитесь с правилами стрельбы на приз. Платите деньги и приступаете к игре. Движущиеся цели оказываются слишком быстрыми, и вы всякий раз проигрываете. Тогда вы применяете глину на дорожки, по которым движутся мишени; последние, естественно, замедляют свой ход, и вы подбиваете их все, после чего получаете почти честно заработанный приз – куклу с приложенным к ней пультом дистанционного управления. С куклой идёте в лачугу у канатной дороги, выдвигаете ближний к двери ящик, сажаете в него куклу, а сами выходите наружу и становитесь в кабинку канатной дороги. Извлекаете пульт дистанционного управления и нажимаете на него – кукла вонзает нож в кнопку, двигатель включается, а вы отправляетесь в путь.

Вы стоите в грязноватом дворе замка. Перед вами опять три пути: направо – в башню, налево – в чертоги алхимика и прямо – в церковь. Первым делом идёте в башню, но вскоре выясняется, что делать вам там нечего, поскольку для функционирования солнечных часов в них необходимо вставить центральный стержень. Тогда вы идёте в церковь – пристанище каких-то почитателей крови и чертовщины. Прямо по ходу в центре магического круга со звездой лежит череп с дырой в макушке. Возьмите его с собой. По левую руку от вас стоит медная жаровня, а в ней оказывается чёрный порошок – угольная пыль. Она вам пригодится. Развернувшись лицом ко входу, идёте к нему и справа в углу находите факел. Перед вами последний вход – обитель алхимика. Проходите всю комнату и видите перед собой зеркало, ниже – фонтанирующий кран, ещё ниже – раковину, а на полу – плитку, от лёгкого нажатия на которую поток воды останавливается. Правее раковины находите стержень, прислоненный к стене. На постаменте – древняя книга с описанием способа убийства оборотня серебряной пулей и уникальных качеств его крови. Слева на столе – пергамент с описанием способа приготовления пороха, а справа – аналогичный документ про магическое зеркало. В правом нижнем углу комнаты на нижней полке находите стеклянную банку с серой, а выше – мешочек со снотворным папаверином.

Применяя последовательно друг на друге серу, угольную пыль и селитру (тот самый налет со стены лачуги), получаете порох. Ставите череп на плитку под раковиной – поток воды останавливается. В череп втыкаете факел, применяете на факел спичку, вспыхивает огонь и раковина раскаляется. Ударяете по факелу ногой (**правая кнопка** мыши), он отлетает в сторону, вода снова устремляется в раковину, над которой вздымаются клубы пара. После их осаждения на зеркало вы читаете на нём цифры: 7 – 8 – 4 – 5.

Снова поднимаетесь на башню, применяете стержень на циферблат, после чего последовательно щелкаете мышью на отверстиях, соответствующих вышеприведённым цифрам. В итоге под постаментом, на котором стоят часы, открывается потайная дверь, где лежит книга – как выясняется, дневник доктора Вайзеля Моро. Из дневника вы узнаёте много новых подробностей о его открытии, о связи Хьюз с корпорацией «Дженисис» и об антигуманной

сущности их совместных планов. Там же вы узнаёте адрес виртуального офиса Хью и без труда оказываетесь в нём.

В офисе вас встречает секретарша Хью, не склонная подпадать под действие ваших чар. На своё счастье, вы замечаете у неё на столе коробку конфет, посыпанных порошком какао точь-в-точь такого же цвета, как и ваш снотворный папаверин. Последний вы применяете на конфетах, и вскоре секретарша засыпает богатырским сном. Вы нажимаете на кнопку, расположенную у нее на столе слева. Открывается дверь в конференц-зал, и вы заходите в него.

Слева от двери на стенде берёте старинный пистолет и две железные круглые пули к нему. На подковообразном столе для совещаний обнаруживаете проектор, а рядом – два слайда. Поочерёдно просматриваете их, но без особой пользы для себя. Справа у стены стоят железные доспехи рыцаря – вы прихватываете с собой лишь его булаву, зажатую в руке. Вторая дверь (очевидно, ведущая непосредственно в кабинет Хью) снабжена мощным стальным замком, и вам пока его не вскрыть.

С помощью запоминателя возвращаетесь в виртуальное царство и идёте прямиком к силомеру. Булавой буквально сокрушаете барабан – колокольчик в виде чаши валится вам под ноги, вы его поднимаете. Теперь спешите (для простоты – с помощью всё того же запоминателя) к горгулье, применяете колокольчик на лаву, круглую пулю – на колокольчик, и туда же – серебряную монету. В итоге ваша пуля посеребрится. Применив тряпку на колокольчик, вынимаете его из лавы, и пуля вываливается к вашим ногам, едва не скатившись в пропасть. Теперь ваш путь – к оборотню. Применяете на старинном пистолете порох, а потом на нём же – пулю. Стреляете в оборотня, убиваете его и применяете стеклянную банку на вытекшую из упыря кровь. Что ж, с таким «гостинцем» не стыдно вернуться назад в офис Хью, что вы и делаете при помощи запоминателя.

Перед заходом в кабинет Хью вы обращаете внимание на странную картину, висящую над головой секретарши. Постарайтесь запомнить её. Но вот вы перед дверьми кабинета. Применяете кровь в банке на замке, тот плавится у вас на глазах, и вы можете открыть дверь. Заходите в кабинет. Бумажка о времени визита к стоматологу вам особо не нужна, а вот слайд из ящика стола Хью может быть весьма полезен. Применяете слайд на проекторе в конференц-зале и с изумлением рассматриваете странные розовые полоски на голубых клетках. Затем включаете компьютер на столе в кабинете Хью и начинаете ломать голову над возможной связью между полосками на слайде и комбинацией цифр для доступа в секретные файлы компьютера.

А связь эта действительно есть, и желающие могут попытаться самостоятельно отыскать её, а заодно и требуемую комбинацию цифр на дисплее компьютера. (Не желающим делать это мы сообщаем данную комбинацию, равно как и способ её отыскания, в конце статьи – пункт 2.) Набрав нужную комбинацию цифр, вы получаете доступ к секретным сведениям о связях Хью с корпорацией «Дженисис» – здесь ваш «друг» раскрывается полностью во всём своём неприглядном виде. Узнав, что весь следующий день Хью намерен провести на своей базе на острове Чёрная скала, вы спешите покинуть виртуальный мир и возвращаетесь к Алу и Еве. Обсудив положение вещей и совместные планы, вы трое решаете немедленно лететь на Чёрную скалу.

ОСТРОВ ЧЁРНАЯ СКАЛА

И вот вы на острове. Идёте влево от ручья, пока не подходите к массивной трубе, вход в которую преграждает решётка с замком. Применяете на замок лазерный пистолет, но продвижение к трубе преграждают плавающие в пруду пираньи. Тогда вы возвращаетесь на пляж и идёте как бы по диагонали к верхнему правому углу экрана. На песке видите следы черепа-

хи и место, где она отложила яйца. Берёте одно яйцо и идёте дальше вправо, пока не подойдёте к проволочному ограждению, за которым виднеется массивный дом, похожий на тюрьму. Неподалёку от забора, но по другую от вас сторону видите змею на траве. Бросаете ей яйцо, потом применяете на змее лазерный пистолет, а под конец ухватываете убитую тварь раздвижными щипцами.

Вы снова у трубы. Применяете змею на пруду, после чего быстро юркаете в трубу и вскоре оказываетесь в прачечной. Отыскиваете на полке чистые простыни, сдвигаете их в сторону и находите за ними стиральный порошок. Применяете его на ведре с водой, после чего выливаете мыльную воду в отверстие, через которое проникли в прачечную. Ставите на место решетку – она осталась висеть на петлях с левой стороны отверстия). Применяете завалявшиеся у вас в рюкзаке консервные банки на стиральной машине, включаете её и вскоре наслаждаетесь чарующим зрелищем того, как вбежавший на шум охранник проваливается в дыру в полу. Растяпа он оказался – оставил в двери ключи, которые вам как раз кстати.

Выходите в коридор – здесь опять три возможных направления движения. Идёте налево, к двери, над которой написано LA 5, ключами открываете её и входите. Это помещение, где находятся тюремные камеры. Справа видите три металлические двери с окошками и прорезями для спецкарточек сбоку от каждой. Открыть двери, разумеется, не удаётся, а вот заглянуть в окошки можно. В средней камере вы обнаруживаете... доктора Моро и вступаете с ним в беседу, оказывающуюся весьма информативной. Здесь же находите запертую дверь и консоль с наборным замком – увы, кода к нему вы пока не знаете, даже и гадать бесполезно.

Выходите в коридор и открываете тем же ключом дверь, над которой горит красный крест (это тюремный лазарет). Слева за решёткой висит белый халат, в его карманах вы находите термометр и нитку для чистки зубов. Осматриваете газовый баллон. Снова выходите в коридор и идёте в помещение, расположенное напротив прачечной (это сторожевой пост). Здесь также есть дверь с консолью и наборным замком (та же история, что и у камер), а на столе лежит видеокамера.

Идёте к камерам и, если не договорили раньше, можете ещё раз побеседовать с доктором, после чего по переговорному устройству связываетесь с Алом и Евой и согласовываете с ними ваши планы. Идёте в сторожевой пост, применяете видеокамеру на консоль и в итоге по-

РЕШЕНИЕ ГОЛОВОЛОМОК (читать не рекомендуется!)

1. Чтобы определить последовательность нажатия оранжевых клавиш, сначала проследите динамику потемнения клеток на найденном вами листке – от чисто белого через оттенки серого до чёрного. В таком же порядке пронумеруйте их (белый – 1, чуть серее – 2 и т. д.), а затем примените эту же последовательность и на оранжевых кнопках системы охраны. Таким образом, вы нажимаете последовательно на кнопки 5, 1, 2, 7, 3, 4, 6, считая сверху.

2. Для установления нужной комбинации цифр на мониторе компьютера Хью мысленно (или буквально) наложите голубые клетки с розовыми полосками со слайда на картину, висящую в кабинете секретарши. После этого отбросьте или сотрите те части «восьмёрок», которые совпадают с розовыми полосками, а оставшиеся части как бы обведите жирной чертой – они и выдадут вам требуемые цифры: 5 – 6 – 2 – 3 – 9 – 6.

3. Для нахождения нужного кода на консоли двери в тюремной комнате мы попытались представить себе, какие цифры должны быть на месте символов, участвующих в арифметических действиях умножения и сложения на грифельной доске, чтобы и **в итоге** тем же символам соответствовали бы те же цифры. Для ускорения действий лучше иметь

лучаете записанные на плёнку изображение и звук кнопок. Подходите к камере доктора, опускаете его окошко и передаёте ему камеру. Он смотрит в неё и сообщает вам комбинацию кода у двери в сторожевом посту. Вы идёте туда, набираете нужный код. Дверь распахивается, и вы входите в неё.

Это похоже на камеру пыток – всюду кровь, какие-то медицинские приборы, провода и прочие мучительские атрибуты самого жуткого вида. На столике слева от входа лежат вольтметр, тюбики с какой-то гадостью, очевидно, ядовитого свойства, а на стуле – резиновые перчатки. Над столиком на стене висит грифельная доска с непонятными символами. Снова идёте на сторожевой пост, поворачиваетесь к зарешеченному окну и под ним замечаете панель. Открываете её при помощи отвёртки и находите там три провода – но на какой же из трёх применить имеющийся у вас прерыватель тока? Снова связываетесь с Алом.

Для ответа на поставленный вопрос применяете вольтметр на щите, находите провод под высоким напряжением, ставите на него прерыватель (Ал и Ева тем временем находятся в полной готовности и ждут сигнала от вас). Всё проходит вроде бы нормально, но неожиданно наступает провал – ваших друзей схватывает охрана, Ала убивают, а Еву помещают в камеру рядом с доктором Моро, причём вы всё это слышите по переговорному устройству, которое так и осталось включенным.

Вам не остаётся ничего иного, кроме как снова пойти на хитрость. Вы направляетесь в изолятор, применяете шприц на тюбике, перчатку – на баллоне с газом, нитку для чистки зубов – на надутой перчатке и, наконец, шприц – на нитке. Подходите к распахнутому окну и, выглянув наружу, вступаете в разговор с Евой, окно камеры которой к вам самое ближнее. Согласовав с ней планы, применяете перчатку с причиндалами на окно Евы, она ловит её и распоряжается как следует. И вот охранник мёртв. Вы открываете ключом дверь в камерное помещение, обыскиваете мёртвого охранника и находите у него оружие. Через опущенное окошко двери разговариваете с Евой, получаете от неё листок со странными символами, однако камеры Евы и доктора открыть всё так же не в состоянии.

Вам остаётся лишь одно: разгадать код на консоли рядом с запертой дверью в тюремном помещении. Задача эта чуть труднее предыдущих, но вполне разрешимая – желающие поломать голову, уверен, с ней довольно быстро справятся. (Для самых нетерпеливых мы, конечно же, сообщаем ответ в конце статьи – пункт 3.)

Итак, перед вами распахивается дверь в святая святых – кабинет человека, считавшегося вашим другом, а оказавшегося заклятым врагом. Конечно же, Хью Мортенс был не особо рад встрече с вами, тем более когда увидел ваше решительное лицо и услышал грозные слова. Вы неумолимы и тверды, неподкупны и властны. А продажным политиканам – поделом. Финальная сцена игры лаконична, но впечатляюща – вполне в духе классических американских боевиков. Благоприятного исхода схватки сил добра и зла вполне заслужили и вы, уважаемые игроманы, пройдя до конца эту увлекательную и динамичную игру.

С чем вас и поздравляем!

От всей души!

Вячеслав Акимов

MORPHEUS

РАЗРАБОТЧИК	Soap Bubble Prodactions, Inc.
ИЗДАТЕЛЬ	Piranha Interactive Publishing, Inc
ВЫХОД	сентябрь 1998 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 90
Оперативная память	16 Мб
Привод CD-ROM	четырехскоростной

Перед вами замечательная игра. В отличие от многих квестов, здесь не надо собирать различные предметы, а потом думать, куда их деть. Для успешного продвижения нужно смотреть и сопоставлять увиденное.

Действие происходит в Арктике, на затертом льдами корабле. Вы пытаетесь выяснить, что случилось с вашим пропавшим отцом. Вас ждет большое количество сложных головоломок и загадок. Вы узнаете, что корабль «Геркулания» был создан для экспериментальной установки под названием Нейрографикон. Он позволяет копаться в чужих мыслях и бывать во снах разных людей. Действия происходят не только на борту «Геркулании», но и в царстве бога снов – Морфея.

УПРАВЛЕНИЕ

Чтобы повернуть корабль, уведите значок штурвала к краю экрана, удерживая левую кнопку мыши. Появление стрелки означает, что в этом направлении можно двигаться. В основное меню можно попасть, нажав шар внизу, в центре. Для сохранения игры заранее создайте папку.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Занесло же вас на этот вмерзший в лед корабль! Осмотритесь вокруг. Сзади вас находится небольшой мостик с приспособлениями для открытия люка и запуска ракет. Пройдите по правому борту до закрытой двери и посмотрите направо. Возьмите молоток, разбейте стекло и нажмите на красную кнопку. Воздушный шарик полетел в небо. Не долетел, застрял на мачте. Надо его чем-нибудь сбить. Идите назад, подойдите к грузовому люку и посмотрите, что может произойти, если использовать веревку не по назначению. Поднимитесь на мостик по левой лестнице и подойдите к ракетнице. Установите следующие координаты: по горизонтали – третий квадрат справа, по вертикали – второй квадрат снизу. Дерните рукоятку пуска ракеты вниз, до упора. Ракета должна сбить застрявший зонд.

Подойдите к пульту управления люком и попытайтесь его открыть. Сходите за упавшим предметом и изучите его содержимое. Возвратитесь к грузовому люку и спуститесь в него. Посмотрите под ноги и прочитайте записку, лежащую рядом с трупом. Развернитесь и подойдите к пульту управления подъемником. Нажмите правый рычаг и опуститесь на второй этаж. Отойдите от пульта и развернитесь. Откройте дверь (одновременно откроются заблокированные прежде двери на палубе). Войдите внутрь и все осмотрите. Сюда вы еще придете, но с другой стороны. Выйдите назад и исследуйте все проходы. В одном из них откройте ящик с радиоактивными материалами. Опуститесь на третий этаж. Обратите внимание на

ящики с цветами из Индонезии. Пройдите прямо по коридору, поверните направо и войдите в дверь. Удивительное дело – вы опять на палубе. По левому борту дойдите до двери и посмотрите на птичье гнездо слева. Войдите в дверь. Сделайте несколько шагов вперед, ориентируясь на светлое пятно впереди. На палубе пройдите вперед и войдите в дверь справа. Сделайте шаг вперед, поверните направо и спуститесь по лестнице. Развернитесь на месте и посмотрите на круглый предмет на поручне. Нажмите на него и включите свет. Да сгинет тьма!

Вы находитесь на главном этаже. Обойдите ступеньки с правой стороны и войдите в первую дверь справа. Спуститесь по лестнице вниз и пройдите в двойные двери впереди слева. Повернитесь налево и посмотрите на переключатель солнечной батареи. Развернитесь и подойдите к Секвенсеру. Обратите внимание на лампочки снизу. Нажмите на кнопку слева. Войдите в подъехавшую кабину. Посмотрите на черту с точками в центре панели. Это диаграмма, показывающая расположение контрольной кабины. Нажмите на рычаг справа вниз до упора. Кабина повернется. Нажмите кнопку слева. На поднявшемся приспособлении поверните рычаг справа налево. Нажмите кнопку справа. Дерните рычаг справа. Нажмите на правую кнопку. Нажмите на поднявшиеся инжекторы. Нажмите кнопку слева, и инжекторы опустятся. Дерните еще раз рычаг справа. Разверните кабину, дернув рычаг слева, дерните рычаг справа. Нажмите кнопку справа, поверните рукоятку на поднявшемся устройстве справа налево. Верните кабину в начальное положение, ориентируясь по диаграмме. Ну что ж, вы запустили Нейрографикон. Подойдите к Секвенсеру. Три лампочки снизу должны гореть. Опустите вниз до упора рычаг справа. Круглая шкала в центре должна покраснеть. Посмотрите на два привидения, спорящие о Нейрографиконе.

Поднимитесь по лестнице на главный этаж. Теперь многие из ранее запертых дверей разблокированы. Поверните направо и пройдите в фойе театра. Начиная с правого, включите все четыре проектора, стоящие по углам, и посмотрите хронику. Войдите в театр и включите проектор. Посмотрите документальный фильм. На выходе из театра, на ступеньках, лежит открытка. Прочитайте ее. Идите вперед. Я думаю, к привидениям вы уже привыкли. Идите вперед, за лестницу с выключателем, и войдите в дверь. Внимательно изучите копию «Геркулании», стоящую в центре комнаты. Осмотрите каждую дверь и запомните, кто где живет. Основной задачей на ближайшее время будет поиск кодов к дверям. Пройдите через двойные двери, расположенные между комнатами Мекслера и Малхерба. Вы попали в Вапоранивум. Дотроньтесь до фонтана и посмотрите на пару привидений. Поверните направо и войдите в лабораторию трав. Посмотрите на стол. Обратите внимание на лягушку. Щелкните по стулу и пообщайтесь с привидениями. Выйдите из лаборатории и пройдите прямо, в душевую. Осмотрите все вокруг, включая ванну. Выйдите назад и по лестнице поднимитесь на второй этаж. Пройдите по балкону, войдите в дверь и прочитайте афишу о Белл Сван. Идите по правой стороне, обратите внимание на кресло и на предмет около него.

Идите дальше, через следующую дверь, в оранжерею орхидей. Пройдите на середину оранжереи и встаньте лицом к двери, через которую вошли. Откройте двойные двери перед вами. Посмотрите, как работает механизм справа и прочитайте схему с записями на стене. Запомните или запишите, где какие орхидеи расположены. Вернитесь в оранжерею и осмотрите каждое растение. По правому борту пройдите к главной лестнице, обратив внимание на музыкальный ящик в центре бального зала. Перед вами находится дверь с цветным стеклом. Запомните ее. Выйдите на палубу через дверь справа. Поверните налево и идите вперед до капитанского мостика. Изучите все устройства, находящиеся в капитанской рубке. Послушайте сообщение с записывающего устройства. Теперь вы в курсе событий, происходивших здесь некоторое время назад. Вернитесь к двери с цветным стеклом и войдите в нее. Посмотрите на портреты боксеров, висящие на стенах. Обратите внимание, что одного портрета не хватает (Лео Галта). Щелкните по раме внизу и запомните вес Лео. Войдите в

гимнастический зал. Осмотрите боксерский ринг, бассейн и набор гантелей. Теперь посмотрите на весы. Какое число соответствует весу Лео? 155. Можно предположить, что код в комнате Лео такой же. Нужно проверить.

Выйдите из гимнастического зала и на лифте спуститесь на третий этаж. Развернитесь и подойдите к комнате Лео. Введите число 155 и нажмите левую кнопку. Это действительно код. Войдите в комнату, посмотрите на кровать. Внимательно изучите стол, стоящий справа от кровати. Прочитайте плакат, откройте шкатулку с розой на крышке. Прочитайте листок, прикрепленный к крышке. Возьмите красный пузырек с лекарством. Выйдите из комнаты, пройдите в лифт и спуститесь на четвертый этаж. Добро пожаловать в Саниториум. Подойдите к каждому устройству, нажмите соответствующие кнопки и посмотрите кино. Вернитесь к лифту, поверните налево и подойдите к ретрактору. Наберите код, который был в шкатулке Лео (318) и дерните за рычаг справа. Подождите, пока привидения наговорятся, войдите в открывшийся потайной ход слева от лифта. Спуститесь по спиральной лестнице. Вы находитесь в Нейрографиконе. Изучите все саркофаги, а также дверь в конце комнаты. Подойдите к открытому саркофагу. Запишите игру в этом месте. Если в дальнейшем вы заблудитесь или собьетесь, у вас будет возможность начать сначала. Войдите в саркофаг и поставьте пузырек с лекарством в нишу с розой.

СНЫ ЛЕО ГАЛТА

Неплохо после замерзшей «Геркулании» оказаться в таком симпатичном месте! Откройте шторки на стоящей перед вами цветочной тележке. Ваша задача – собрать и принести сюда три розы. Развернитесь и по левой стороне идите в полицейский участок. Обратите внимание на шесть карт, висящих на стене. Изучите все предметы, лежащие на нескольких столах, в том числе коробку с цветными иголками и табличками с именами. Теперь обойдите стойку вокруг и пройдите в морг. Посмотрите и запомните, какие предметы лежат в шести тюремных камерах. Идите вперед, в дверь. Посмотрите на конторку с ключами и запомните, кто в какой камере сидел. Это позволит соотнести предметы в камерах с их владелицами. Выйдите на улицу, подойдите к тележке и развернитесь. Войдите в дом миссис Петтибонс. Войдите в помещение слева и запомните, где стоит телефон. Поднимитесь по ступенькам на второй этаж. На нем расположены шесть комнат. Войдите в каждую из них. В комнатах вы найдете шесть уже знакомых предметов и открытки с видами разных городов. Вспомнив, кому какая вещь принадлежит, вы поймете, откуда каждая девушка. Итак, вот что у нас получилось.

Тесс. Цвет – пурпурный, город – Париж, предмет – одна перчатка, камера № 1.

Офелия. Цвет – красный, город – Лондон, предмет – клубок со спицами, камера № 2.

Молли. Цвет – зеленый, город – Нью-Йорк, дудка, камера № 3.

Лулу. Цвет – синий, город – Гонгконг, предмет – чашка, камера № 4.

Китти. Цвет – бирюзовый, город – Рим, предмет – шляпная коробка с цветами, камера № 5.

Ингрид. Цвет – желтый, страна – Египет, предмет – декоративная шпилька, камера № 6.

Выйдите на улицу и идите в полицейский участок. Подойдите к коробке с иголками. Воткните все шесть иголок в соответствующие места на картах. Если все иглы воткнуты правильно, то перед вами появится роза, а вы окажетесь около цветочной тележки. Вставьте розу в корзинку.

Помните объявление в полицейском участке о пропаже собаки? Там было сказано, что собаку последний раз видели около мясного магазина Свини. Идите туда. Обойдите справа дом Петтибонс и войдите в мясную лавку. Дотроньтесь до ошейника и переверните собачью медаль. Прочитайте номер телефона. Помните, где стоит телефон? Идите туда и позвоните. Говорят что-то о покойниках? Значит, снова идите в морг. Ого, кого-то привезли. Посмотрите, кто лежит под покрывалом. Вторая роза – ваша. Поставьте ее в корзину.

Теперь идите в пивной бар. На шести столах лежат наборы дротиков. Из каждого набора нужно бросить в мишень один дротик. Правильно выбранный дротик остается в мишени, а из крана за стойкой начинает литься пиво. Когда все дротики будут воткнуты, пиво польется изо всех кранов сразу. Камин повернется и откроет потайной ход. Войдите в него. Поднимитесь на боксерский ринг и возьмите розу. Поставьте ее в корзинку.

«ГЕРКУЛАНИЯ»

Поднимитесь на лифте на первый этаж. Войдите в комнату и прочитайте табличку, стоящую на столе. Развернитесь и дотроньтесь до цветного органа. Пройдите вперед и дотроньтесь до лежащих на столе карт. Повернитесь и подойдите к коробке с сигарами. Возьмите несколько разных сигар. Прочитайте появившуюся визитку. Пройдите по коридору через двойные двери на капитанский мостик. Посмотрите на боцмана. Вернитесь в лифт и спуститесь на второй этаж. Пройдите в бальный зал и подойдите к музыкальному аппарату. Выберите на клавиатуре те музыкальные инструменты, которые видели на карточке. Нажмите на кнопку внизу – автомат сыграет любимую песню Белл Сван. Появившееся в окошечках число (568) – код от ее комнаты. Ну, раз есть код, то надо его ввести. Идите к комнате Белл и откройте дверь. Найдите и прочитайте дневник Белл, лежащий на столе. Посмотрите на пудреницу и пульверизатор. Откройте шкатулку и возьмите пузырек с лекарством. Я надеюсь, вы помните, как его использовать. Кстати, код 318 набирать уже не надо. Счастливых сновидений!

СНЫ БЕЛЛ СВАН

Осмотритесь вокруг. Вы находитесь в каком-то восточном замке. В небольшой комнате стоит клетка с птичкой. Скажем так, не хватает попугаю перышек. Ваша задача – найти их. Спуститесь во двор по ступенькам с правой стороны. Войдите в дверь слева. Вы попадете в круглую комнату. Слева на стене висит картина. Все остальное пространство занимают серые ниши. Вернитесь во двор. Сделайте шаг вперед. Слева и справа расположены две пары синих дверей. Войдите в каждую и соберите все картины, висящие на стенах.

Теперь вернитесь в круглую комнату. Все ниши заполнены картинами. Их нужно расположить в определенном порядке. Первая картина слева висит правильно. Вторая – сидящая девушка, третья – танцующая девушка и султан на ковре. Четвертая – толпа дерущегося народу, пятая – старик и девушка на сиреневом ковре. Шестая – юноша в сиреневом халате и девушка на фоне розовых облаков, седьмая – старик, сидящий на белом полу. Восьмая – юноша в сиреневом халате, девятая – султан с пиалой и старик с книгой. Десятая – султан с мальчиком, одиннадцатая – юноша и девушка около синего орнамента. Дотроньтесь пером до клетки. Снова спуститесь во двор и пройдите мимо синих дверей до конца. Выйдите на улицу, сделайте несколько шагов вперед и поверните к лавке музыкальных инструментов. Поиграйте на всех, но последним должен зазвучать гобой. Поверните направо и, подойдя к корзине, стоящей на земле, откройте ее. Симпатичная змейка, не так ли? Дотроньтесь пером до клетки. Спуститесь во двор и войдите через синие двери в помещение, в котором стоит небольшая пирамида. Покрутите ее и запомните последовательность знаков, следуя от круга по непрерывной линии до конца. У вас получится: треугольник, III, звезда, S, туз пик. Теперь исследуйте все кальяны, стоящие в углах, запомните, какие символы им соответствуют. Дотроньтесь до кальянов в приведенном порядке. Отпустите птичку на волю, вернитесь в лабораторию и поднимитесь на третий этаж.

«ГЕРКУЛАНИЯ»

Идите в Вапораниум. Снова дотроньтесь до фонтана. Посмотрите на дно. Повернитесь налево и войдите в душевую. Посмотрите, как товарищ страдает от морской болезни. Ну

стошнило, с кем не бывает... Главное, что из кармана выпало что-то. Откройте дверь шкафчика Мекслера. На дверце написано число – 386. Вы подумали, что это код? Проверьте.

Пройдите вперед и дотроньтесь до кровати. Все видели? Поверните направо и изучите следующие предметы, лежащие в ящике стола и на столе: машинка для печати визиток, письмо, медальон, каруселька, кости, крапленые карты, карточки Вагнера и Мекслера. Откройте шкатулку и возьмите пузырек. Сейчас узнаем, что снилось Мекслеру. Идите в Нейрографикон.

СНЫ МЕКСЛЕРА

Сон начинается перед слоном гадалки Люсинды. Для того чтобы предсказать вашу судьбу, ей не хватает трех карт. Развернитесь и подойдите к цветному органу около карусели. Поиграйте на нем. Отойдите назад, развернитесь и подойдите к аттракциону «скачки». Дотроньтесь до стартового пистолета. Запишите, в каком порядке пришли лошади и их цвета. Вернитесь к органу и сыграйте, установив цветные шары в соответствии с результатами скачек. Отдайте даму червей мадам Люсинде. Поверните налево и пройдите в театр развлечений. Посмотрите представление и запомните последовательность исполнения пяти фрагментов. Выйдите из театра, поверните направо и подойдите к плакату короля Колосса. Посмотрите на два мусорных бака. Теперь войдите в вагончик на колесах. Изучите все три «чуда природы», не забудьте заглянуть под столы и узнать, как все устроено.

Выйдите на улицу и прочитайте листок бумаги, лежащий около входа. Идите дальше, по кругу. Обратите внимание на плакат Беулы – Самой Толстой Леди. Пройдите дальше и проверьте себя на силовом аттракционе. Пройдите вперед, подойдите к плакату «Что за женщина». Дотроньтесь до мусорного бака. Теперь идите к аттракциону, на котором надо угадать вес Толстой Леди и указать его в местных единицах веса. Что мы знаем? Каждая монетка весит 4 онка. 16 онков равны одному лб. Четыре средних человека держат короля, а средний человек весит 75 лб (в соответствии с силомером). 500 монет в мешке с королем Колоссом на весах уравновешивают Беулу. Считаем: 16 онков – 1 лб. 4 онка умножить на 500 монет и поделить на 16, будет 125 лб. 4 человека по 75 лб – 300 лб. 300 + 125 = 425 лб. Тяжелая тетка! Наберите полученный вес, скатывая соответствующие шарики. После этого дерните рычаг. Отдайте карту гадалке. Покатайтесь на карусели и на чертовом колесе. Подойдите к двум мусорным бакам около короля Колосса. Теперь за них можно пройти. Вы попали на задворки театра. Зайдите и осмотрите все в вагончике. Выйдите и пройдите до конца налево. Войдите в дверь. Опустите выключатель. Посмотрите на веревки с узелками, натянутые справа. Узнайте, какая сцена из спектакля соответствует каждой веревке. Теперь дерните веревки в том порядке, который видели в театре. Отдайте карту гадалке.

«ГЕРКУЛАНИЯ»

Войдите в лифт и поднимитесь на третий этаж. Помните видеофрагмент из одного из четырех проекторов? Доктор Малхерб говорит, что первым ингредиентом лекарства является Черная орхидея, вторым – Полевая орхидея, а третий неизвестен. Вспомним, чему соответствуют эти орхидеи, руководствуясь чертежом из Атриума. Идите в лабораторию трав и подойдите к смесителю. Зная два элемента, нетрудно перебором найти третий. Сделав несколько попыток, получаем: Смерть, Душа, Земля. Я думаю, это число 411 является кодом от комнаты доктора Малхерба. Самое время проверить. Войдите в комнату и все осмотрите. Прочитайте черную тетрадь на столе. Что там наверху страницы? Ага, код от комнаты Клер Мун – 324. Откройте шкатулку. Какое разочарование, ничего нет! Идите в комнату Клер. Посмотрите на трюмо и на зеркало. Прочитайте дневник. Выйдите из комнаты и спуститесь через боковую дверь в фойе вниз. Подойдите к пульту Секвенсера, вызовите кабину и вой-

дите в нее. Нажмите кнопку справа, чтобы поднять трап. Спуститесь вниз, сделайте три шага налево и прочитайте рабочий приказ на стене.

Поднимитесь наверх и идите в Вапораниум к фонтану. Обойдите его и посмотрите на три запертых цветных двери. Каждая заперта термическим замком. Повернитесь к фонтану и понажимайте на краны. Обратите внимание, сколько струй из кранов льется. Итак, Вапораниум в три раза горячее Фригидариума, Тепидариум в два раза горячее Фригидариума. Общая температура известна – 240 градусов. Решив пропорцию, получим: Фригидариум – 40 градусов, Тепидариум – 80, Вапораниум – 120. Наберите данные значения на термозамках. Войдите и исследуйте левое и правое помещения. Войдите в центральную дверь, пройдите в парилку и откройте кран с горячей водой. Развернитесь и посмотрите, что написано вверху на запотевшей двери. Число 244 – это код от комнаты Грейс Термон. Войдите в комнату, осмотрите все вокруг. Изучите библию на столике, откройте шляпную коробку, возьмите пузырек и спуститесь в Нейрографикон.

СНЫ ГРЕЙС ТЕРМОН

Поверните налево и идите по пляжу, затем через мост. Сделайте пару шагов вперед, развернитесь и по берегу подойдите к кладбищу. Войдите в дверь справа. Исследуйте все пещеры. В одной из них вы встретите обезьяну. Возьмите маленькую обезьянку и положите ее в одну из ниш на могильных плитах. Если вы положите игрушку неправильно, придется все начинать сначала. Возьмите появившийся огонь и поднесите его к фигурке. Выйдите на берег и идите направо, к шаманским шестам. Встаньте в центре. Медленно поворачиваясь направо, вы услышите разные звуки. Продолжайте вращение, удерживая кнопку мыши и ускоряя темп. Повернитесь вокруг несколько раз и возьмите появившийся огонь. Дотроньтесь огнем до фигурки. Идите через мост и поверните направо, в пещеру. Сделайте несколько шагов вперед. Перед вами три подъемных устройства. Войдите в левую корзину и потяните за петлю. Наверху дерните за рычаг. Потяните за петлю. Обратите внимание, что глобус в центре зала перевернулся и превратился в зеркало. Войдите в среднюю корзину, поднимитесь наверх и потяните за рычаг. Появится солнечный свет. Спуститесь и перейдите в правую корзину. Дергая рычаг наверху, добейтесь такого положения зеркала в центре зала, чтобы луч от него светил на левую корзину. Поднимитесь на левой корзине, поворачивайтесь до тех пор, пока не увидите стрелку, позволяющую идти вперед. Дойдите по настилу до водопада и шагните в него. Дотроньтесь огнем до третьей фигурки.

«ГЕРКУЛАНИЯ»

Выйдите из Нейрографикона. Не получилось? Дотроньтесь до Клер, затем до ожерелья. Похоже на код от двери Яна Фарисса. Идите к его комнате и наберите код. Не открылась. Помните, что письмо к Клер Ян писал, используя зеркало? Попробуйте посмотреть на изображенный код при помощи зеркала. Наберите то, что получилось, на панели комнаты Яна. В комнате пройдите вперед и дотроньтесь до зеркала. Посмотрите на свое отражение. Когда зеркало развалится, появится рисунок. Запомните его. Подойдите к двери мистера Джонатана Кливленда Фарриса и наберите известный код. Зайдите в Нейрографикон. Повернитесь, возьмите ледоруб и сбейте лед с замерзшей фигуры. Прочитайте дневник. Откройте письмо с красной печатью. Повернитесь и возьмите письмо со стола. Досмотрите сцену до конца.

NICK SILIN

POPULOUS: THE BEGINNING

РАЗРАБОТЧИК	Bullfrog
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ВЫХОД	ноябрь 1998 г.
ЖАНР	стратегия в реальном времени
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система	Windows 95/98
Процессор	Pentium 133 (рекомендуется Pentium 166)
Оперативная память	16 Мб
Видеоплата	1 Мб, рекомендуется 3D-ускоритель
Привод CD-ROM	4-х (рекомендуется 8-х)

Bullfrog стреляет редко, да метко. Почти каждая игра этой фирмы если и не шедевр, то яркое явление, которое надолго запоминается. Достаточно вспомнить только Populous 1 и 2, Magic Carpet и Dungeon Keeper.

Первый Populous иногда считают родоначальником жанра real-time стратегий, хотя это не совсем так. Бесспорно лишь то, что Populous был первой «игрой в Бога»; впоследствии игры такого типа стали относить к направлению God-simulation.

Что характерно для «симуляторов Бога»? Вы выступаете в роли верховного божества целого народа, и ваша задача – добиться процветания и благоденствия собственной расы, истребив всех конкурентов. Для этого вы даете только самые общие указания: здесь выровнять участок земли, там навести мост, натренировать рыцарей и т. п. В классическом варианте (Populous 1, 2) вы не можете ни выбирать место для построек, ни управлять каждым отдельным юнитом непосредственно (не божеское это дело!)

Однако в последнее время классические каноны God-sim'а были изрядно поколеблены: на свет стали выходить игры типа Knights & Merchants, делающие заметный крен в стороны принципов современных real-time стратегий (так, например, в K&M можно непосредственно командовать войсками). Не устоял и Populous, причем настолько, что разработчики даже выкинули цифру 3 из его официального названия, дабы не возникало стойких ассоциаций с двумя предыдущими версиями игры.

Populous: The Beginning уже опустился до полной детализации: вы можете выбирать, где строить то или иное здание, управлять каждым юнитом по отдельности. Вашим наместником на земле является шаман, убить которого невозможно, пока жив хотя бы один ваш соплеменник. Только шаман может применять весь богатый арсенал магии (20 заклинаний): обращать дикарей в свою веру, гипнотизировать неприятеля, бить врагов молниями, насылать торнадо, вызывать землетрясения, преобразовывать рельеф местности, устраивать извержения вулкана и вызывать демонических Ангелов Смерти и много чего еще... Так что шаман в одиночку может снести почти все вражеское поселение. А помогают ему в этом обычные воины с мечами и щитами (очень сильны в рукопашной схватке), Firewarriors (метают огненные шары), священники (переманивают неприятеля на свою сторону) и шпионы (могут под видом «своих» проникнуть во вражеское здание и разрушить его). В качестве транспортных средств у вас будут лодки и воздушные шары (ах, как приятно залететь во вражеский поселок и выпустить сноп молний и прочих заклинаний!). Введены в игру и новые стратегические элементы: Каменные Головы, на которые надобно молиться, чтобы получить какой-либо бонус (но до этих Голов еще нужно добраться!), и Сокровищница Зна-

ний, из которой можно выкрасть ценное заклинание, которое знает ваш враг, но пока что не знаете вы.

Но если бы все это было реализовано в привычной для real-time стратегий изометрической проекции с видом на плоскую (или псевдо-трехмерную) Землю, то при всех своих наработках третий Populous не далеко бы ушел от типичных представителей этого жанра. Совершенно уникальным явлением делает Populous: The Beginning его графический движок, позволяющий игроку окунуться в полностью трехмерный мир. Реализовано это на манер игры Magic Carpet (похоже, что движок перекочевал именно оттуда), так что вам предоставляется полная свобода: вы можете бродить в любом направлении и как угодно поворачиваться, обозревая полностью трехмерные объекты (вид «от первого лица»). Более того, в третьем Populous'е наглядно показывается, что Земля круглая: идя все время в одном направлении, вы вернетесь в точку старта.

Сама графика впечатляет: она полигонная, с максимальным разрешением 800x600. Все спецэффекты типа разрядов молний или извержения вулкана реализованы очень красочно. А если у вас есть 3D-ускоритель, то тут восторгу не будет предела! Словом, уже сейчас третьему Populous'у можно присуждать приз за самую красивую стратегию года.

Музыка великолепно выполняет свое назначение – создавать и поддерживать должное настроение. Когда ее отключаешь, то сразу же создается впечатление, что чего-то не хватает. Звуковые эффекты тоже подобающие. Юниты отошли от навязших у всех в ушах стандартных английских фраз. Так, например, священники научились говорить по-французски, а заклинания и молитвы произносятся вообще на каком-то тарабарском языке (но звучит красиво).

Подводя итоги, можно сказать, что Populous: The Beginning получился совершенно самобытной игрой со своей ярко выраженной атмосферой. Миром третьего Populous'а можно даже просто любоваться. А вот играть... играть все же достаточно сложно, должен заранее вас предупредить. Первые 15 миссий проходятся сравнительно легко, а вот дальше вы начинаете понимать, что вам еще надо оттачивать свое мастерство, ибо каждую последующую миссию приходится обычно переигрывать по несколько раз, прежде чем приспособитесь к ее специфике. Так что вы увязнете в Populous'е по крайней мере на месяц, проходя все 25 миссий для одиночной игры. Ну а если вам не захочется вылезать из этого мира, то к вашим услугам многопользовательская игра (до 4 человек) по локальной сети, модему или через Интернет.

ШАМАН – ВСЕМУ ГОЛОВА

В каждой миссии участвуют до 4-х племен. Каждое племя изначально имеет своего шамана. Шаман – уникальная фигура, гибель которой означает гибель всего племени. Только убить шамана непросто, ибо после своей «смерти» («смерть» в данном случае означает, что здоровье шамана падает до нуля в результате нанесения телесных повреждений) он всякий раз возрождается, если в его племени остался в живых хотя бы один человек. Правда, возрождается шаман не сразу, а спустя примерно минуту. И если в течение этой минуты будет убит последний соплеменник шамана, то его племя будет окончательно истреблено.

Шаман уникален также и тем, что только он может применять магические заклинания. Однако заклинания надо сначала зарядить с помощью маны. Мана вырабатывается «храбрецами» (Braves – о них поговорим позднее), когда они работают или отдыхают в Хижинах (Hut). Есть и другой источник пополнения маны: если вражеский шаман падет от рук ваших соплеменников (даже если будет убит «не по-настоящему»), то четверть запаса его маны перейдет на ваш счет.

Ваша мана также расходуется на тренировку воинов (Warriors), священников (Preachers), шпионов (Spy) и Firewarriors.

СОПЛЕМЕННИКИ

Shaman (шаман)

Здоровье: 1 Сила: 1/6

Это шаман, о котором мы только что говорили. Шаман дается в самом начале каждой миссии, его нельзя натренировать.

Brave («храбрец»)

Здоровье: 1/3 Сила: 1/6

Это основная «рабочая лошадка». Только «храбрецы» могут рубить лес и строить из него здания, лодки и воздушные шары. Одно и то же здание, лодку или воздушный шар могут делать сколько угодно braves (чем их больше, тем быстрее спорится дело). «Храбрецы» в меру сообразительны: если какое-то время вы не отдаете им никаких приказаний, то, потоптавшись на месте, они сами бегут в Хижины вырабатывать ману и производить потомство.

Помимо «естественного» способа воспроизводства braves, есть и два «искусственных»: 1) при помощи заклинания Convert можно обращать в свою веру дикарей; 2) если вражеские braves окажутся в зоне воздействия вашего священника, то спустя минуту они переходят на вашу сторону.

Warrior (воин)

Здоровье: 8/10 Сила: 1

Обычный воин, с мечом и щитом. Самая сильная фигура в рукопашной схватке.

Preacher (священник)

Здоровье: 1/2 Сила: 1/6

Основное оружие священника – слово. Каждый священник имеет вокруг себя «радиус воздействия», причем этот радиус увеличивается, если священник стоит на горе или устроился в Сторожевой Башне. Если любой инакомыслящий из враждебного племени (за исключением шамана и священника) попадет в зону воздействия священника, то садится на корточки, внимая речам проповедника. Примерно через минуту-две он переходит на сторону проповедника. В момент проповеди священника нельзя трогать. Если это сделано, то чары пропадают, и «протрезвевшие» инакомыслящие набрасываются на «охмурителя». Отсюда мораль: не трогайте своих священников во время проповеди и дайте хотя бы пинка вражескому священнику, если он начал «охмурять» ваших соплеменников. Сделать это может либо шаман, либо священник, так как оба обладают иммунитетом к «враждебной идеологии».

И все же главную опасность для священника представляет собой Firewarrior. Дело в том, что «в чистом поле» Firewarrior стреляет дальше, чем может воздействовать священник. Поэтому Firewarrior просто сшибет (если не убьет) священника с ног своими огненными шарами, прежде чем тот начнет свою проповедь.

Firewarrior («огнеметатель»)

Здоровье: 1/6 Сила: 1/6

Силен тем, что стреляет с расстояния огненными шарами (аналог магии Blast). Попав в противника, огненный шар может и не убить его с первого раза, зато отбросит его назад. Пока противник поднимется на ноги и снова кинется на обидчика, Firewarrior выпустит в него следующий шар. Так что в дуэли на расстоянии Firewarrior сильнее обычного воина с мечом и щитом. Но это только до тех пор, пока дело не доходит до рукопашной схватки, где обычному воину нет равных.

Spy (шпион)

Здоровье: 1/6 Сила: 1/6

Шпион может маскироваться под «своего», свободно проникать в лагерь неприятеля и начинать крушить любое здание. Но как только он начнет это делать, так сразу же будет раскрыт, и на него набросятся охранники.

Чтобы замаскировать своего шпиона или группу шпионов, сначала выделите их, а затем щелкните **левой кнопкой** мыши по иконке (на контрольной панели) цвета того племени, против которого вы собираетесь провести диверсию. Вы сами можете раскрыть шпиона, прежде чем он начнет свое грязное дело: если подозреваете кого-либо из своих «храбрецов» (который, например, несется к вам с того направления, куда вы никого не посылали), просто щелкните по нему **правой кнопкой** мыши. Тогда шпион примет свою «естественную окраску» и будет распознаваться вашими бойцами.

Костяк вашей армии должны составлять Firewarriors – уж больно заманчиво громить ими все с дальнего расстояния, не вступая в рукопашную схватку. Однако не забывайте о простых воинах и священниках, коими стоит «разбавлять» свою армию. По крайней мере, священников и воинов стоит держать внутри своего поселка, выставив по периметру Firewarriors (которых лучше всего посадить в Сторожевые Башни). Тогда, если кто и прорвется сквозь огненный заслон, то будет порублен воинами либо (что еще лучше) обращен священниками.

Шпионы крайне неэффективны. Советую вообще никогда их не тренировать. Судите сами. Чтобы разрушить ими какое-либо здание неприятеля, нужно иметь как минимум пятерых. Но сначала их надо натренировать, затратив на это определенное количество маны и, самое главное, людских ресурсов. Затем надо искусно манипулировать ими, обходя ряды священников, которые могут «охмурить» их. То есть вдобавок вы отвлекаете свое внимание вместо того, чтобы заниматься чем-то более полезным. А в результате вы получите, как максимум, только одно разрушенное здание противника, которое, к тому же, он довольно быстро восстановит.

ЗДАНИЯ

Все здания строят только «храбрецы». Чтоб поставить какое-либо здание, выделите сначала группу строителей, а затем щелкните **левой кнопкой** мыши по соответствующей иконке на панели строений (BUILDINGS PANEL). Затем укажите то место, где вы хотите построить здание. Помните, что каждое здание имеет вход, и ориентацию этого входа можно менять, нажимая Пробел на клавиатуре.

Для строительства любого здания нужен лес – от 3 до 9 условных единиц леса (в зависимости от типа здания). Так что строители сначала отправляются к ближайшим деревьям и валят их. Каждое дерево содержит до 4 у. е. леса. С течением времени на месте срубленного дерева вырастает новое.

Все здания необходимо ставить рядом друг с другом. Исключение составляет только Сторожевая Башня, которую можно строить где угодно.

Hut (Хижина)

Это базовое здание. Служит для генерации маны и увеличения населения. Чем больше «храбрецов» находятся в Хижинах, тем быстрее идут оба процесса (однако для производства потомства в Хижине нужен хотя бы один «храбрец»). Хижины отличаются по размерам: small (маленькая), medium (средняя) и large (большая). Переход Хижины из одной категории в другую происходит автоматически с течением времени (но тем быстрее, чем больше и чаще в ней находится «храбрецов»). Каждая Хижина ограничена: в маленькой могут одновременно находиться 3 «храбреца», в средней – 4, а в большой – 5.

Число и качество Хижин определяет максимальную численность вашего поселка. Чтобы узнать, достигли ли вы «потолка численности», следите за вертикальным столбиком (на панели управления), который называется TOTAL FOLLOWERS. Его зеленая часть означает процент заполнения Хижин. Если верхняя часть столбика белая, то это означает, что численность населения еще будет расти «естественным» путем. Если же весь столбик зеленый (тогда он еще будет перемигиваться красным цветом), значит, для дальнейшего роста численности надо либо строить новые Хижины, либо дожидаться, пока все Хижины не перейдут в разряд large. Но в любом случае общая численность населения не может превзойти 200 человек.

Guard Tower (Сторожевая Башня)

Служит искусственным возвышением. Сторожевые башни очень полезны для охраны поселка, так как радиус действия засевших в них Firewarriors и священников (или шамана) существенно возрастает. В каждой башне может одновременно находиться только один человек.

Второе ценное качество башни – ее можно ставить где угодно, не обязательно вблизи от ранее построенных зданий. Благодаря этому можно основывать новый поселок на новом месте.

Warrior Training Hut – Служит для тренировки воинов (Warrior).

Temple – В Храме тренируются священники (Preacher).

FireWarrior Training Hut – Служит для тренировки «огнеметателей» (Firewarrior).

Spy Training Hut – Служит для тренировки шпионов (Spy).

По поводу четырех предыдущих зданий: чтобы натренировать, к примеру, пятерых воинов, выделите сначала 5 любых ваших соплеменников, а затем щелкните **левой кнопкой** мыши по уже построенному зданию Warrior Training Hut. Тогда первый из выбранных вами людей вбежит в здание и начнет тренироваться, а четверо оставшихся выстроятся в очередь (поскольку одновременно может тренироваться только один человек) и будут последовательно заходить уже без вашего участия. В принципе, тренировать можно не только «храбрецов», а переквалифицировать, например, священника в воина. Только учтите, что при тренировках расходуется мана.

Boat House – Служит для производства лодок. Тщательно выбирайте участок для построения Boat House. С одной стороны, это должен быть достаточно ровный участок побережья, с другой стороны – это здание должно размещаться вблизи ранее построенных (если не выполняется второе условие, поставьте рядом Сторожевую Башню). Кроме того, ставя Boat House, надо сориентировать его так, чтобы вход в него располагался со стороны, противоположной морю.

Чтобы начать строительство лодок, выделите группу «храбрецов» (максимальное количество – 5) и щелкните **левой кнопкой** мыши по Boat House. Еще учтите, что на строительство каждой лодки уходит 6 у. е. леса. Каждая лодка может перевозить до пяти пассажиров.

Заметим, что вода в Populous гибельна для всех: попав в нее, любой юнит, даже шаман, непременно тонет (а в воду он может слететь в результате любого удара).

Balloon Hut – Служит для производства воздушных шаров. Чтобы начать строительство шаров, выделите группу «храбрецов» (максимальное количество – 3) и щелкните **левой кнопкой** мыши по Balloon Hut. Только учтите, что на строительство каждого шара уходит 3 у. е. леса, а здание это – самое «лесоемкое» – требуется 9 у. е. леса.

Воздушный шар является универсальным транспортным средством, поскольку может перелетать не только над водой, но и над непроходимыми горами. Поскольку шар поднимает своего пассажира вверх, то и радиус действия Firewarriors и шамана увеличивается. Воздушные шары – прекрасное средство для нанесения внезапных сокрушительных ударов. Одновременно в одном шаре могут находиться не более двух пассажиров.

Guard Post (охранный пост) – Собственно, это не совсем здание или совсем не здание. Это то, что называется Waypoint. Чтобы поставить Guard Post, достаточно просто ткнуть в нужное место, и возникнет изображение «костра» (все «строится» мгновенно, никаких ресурсов не нужно). Далее можно выбрать бойца или группу бойцов и щелкнуть по Guard Post – тогда они начнут ходить кругами вокруг обозначенной точки. Можно задать и режим патрулирования: тогда, зажав клавишу **Ctrl**, щелкните последовательно по нескольким Guard Posts – бойцы начнут ходить между выбранными точками. Завидев неприятеля, они кинутся на него, а затем возобновят патрулирование (если, конечно, останутся живы).

Guard Post и связанный с ним режим патрулирования полезен в двух отношениях. Во-первых, ваши бойцы после отражения атаки всегда возвращаются на прежнее место. Во-вторых, в движущуюся мишень попасть труднее.

ПРОЧИЕ СООРУЖЕНИЯ

В каждой миссии изначально присутствует ряд сооружений, которые вы не можете строить, но которые служат определенным целям.

Reincarnation Site (Место Реинкарнации) – Это место, где возрождается шаман после каждой своей «смерти» (но возрождается не сразу, а спустя примерно минуту). Каждое племя имеет свой Reincarnation Site. Это место легко распознать по специфическим камням, симметрично расположенным по одной окружности. Reincarnation Site невозможно уничтожить никакими заклинаниями. Не рекомендуется также держать на вражеском Reincarnation Site свои войска, дожидаясь воскрешения шамана. Если вы это сделаете, то в момент реинкарнации раздастся мощный взрыв, который далеко разбросает ваших бойцов (и мало кто из них уцелеет).

Reincarnation Site можно использовать как стартовую точку для строительства поселка (иначе придется ставить сначала Сторожевую Башню).

Vault of Knowledge (Сокровищница Знаний) – В подавляющем большинстве миссий у враждебных вам племен есть Сокровищница Знаний, в которой хранится либо недоступное вам (пока) заклинание, либо план какого-то здания (то, что в ней содержится, изображается в виде парящей вверху пиктограммы). Чтобы это заклинание или здание стало вам доступным, необходимо его выкрасть. Для этого ваш шаман должен подойти к Сокровищнице и начать молиться (для этого выделите шамана и щелкните по Сокровищнице **левой кнопкой** мыши). Далее пройдет некоторое время, прежде чем мольба будет услышана (следите за заполнением красного столбика-индикатора, который можно вызвать по щелчку **правой кнопки** мыши). После этого дверь в Сокровищницу откроется, шаман автоматически войдет туда, и нужное знание будет у вас.

Сокровищница, как правило, охраняется, но, к счастью, чаще всего находится на окраине вражеского поселка.

Stone Head (Каменная Голова) – Дает несколько зарядов того или иного заклинания (какого именно – заранее неизвестно, в отличие от ситуации с Сокровищницей Знаний). Чтобы получить эти заряды, на Голову надо молиться. Делается это так же, как и в случае с Vault of Knowledge. Единственная разница – должен молиться не один ваш соплеменник, а несколько. Сколько именно – легко узнать, щелкнув по Голове **правой кнопкой** мыши. Кто будет молиться (будь то «храбрец», воин или кто-то еще), не имеет значения, важно только число молящихся.

В подавляющем большинстве миссий Stone Head дает 1–3 заряда, после чего исчезает. И только в двух миссиях на Голову можно молиться постоянно и постоянно получать заряды.

Totem Pole (Тотем) – В отличие от Stone Head не только дает заряд какого-либо заклинания, но и сразу же применяет его в нужном месте («нужном» по замыслу разработчиков игры). В результате вам становятся доступными какие-то ранее недоступные места либо наносится сокрушительный удар по противнику.

Obelisk (Обелиск) – Единственное отличие от Тотема состоит в том, что на Обелиск должен обязательно молиться шаман.

МАГИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Список всех доступных вам заклинаний представлен на панели заклинаний (SPELLS PANEL). Чтобы применить заклинание, надо сначала щелкнуть по нему **левой кнопкой** мыши, а затем указать ту точку, где вы собираетесь применить выбранную магию. Помните, что все заклинания имеют свой радиус действия, так что шаман должен сначала подойти достаточно близко к указанной точке. Радиус действия заклинания увеличивается, если шаман поднялся на гору или находится в Сторожевой Башне.

Однако вы не можете применить заклинание до тех пор, пока оно не заряжено. Заряжаются все заклинания с помощью маны, которая вырабатывается «храбрецами», когда они работают или отдыхают в Хижинах (Hut). Все заклинания заряжаются одновременно. Можно отключить любое заклинание от подзарядки, щелкнув по нему **правой кнопкой** мыши (когда захотите его включить – снова щелкните **правой кнопкой**). Каждое заклинание заряжается только на несколько зарядов. Эти заряды указываются в виде голубых точек на иконке заклинания.

Ниже заклинания приводятся в порядке нарастания количества маны, требуемой на подзарядку (и примерно в порядке нарастания «крутизны» магии). Цифра в квадратных скобках означает максимальное количество зарядов, которые можно иметь одновременно.

Blast [4] (Огненный шар) – Простейшее боевое заклинание. Выпускает огненный шар, который мало кого может убить с одного попадания. Зато порождает еще и ударную волну, которая отшвыривает всех (включая ваших соплеменников), оказавшихся в эпицентре разрыва (таким образом может убить, сбросив противника в воду).

Convert [4] (обращение в свою веру) – Обращает дикарей в свою веру. «Охмуренные» дикари переходят на вашу сторону в качестве «храбрецов». Заклинание совершенно не действует на представителей других племен. Это очень ценное заклинание в самом начале миссии: благодаря ему можно быстренько завербовать около 20-ти дикарей, обеспечив тем самым быстрый старт вашего поселка.

Swarm [4] (Рой) – Насылает рой насекомых, заставляя противника в панике метаться. Рой сам по себе наносит людям небольшое повреждение. Однако ценность его заключается в том, что он нарушает стройные ряды (и планы) врага. Особенно полезно насылать рой на священников, которые уже начали «охмурять» ваших воинов, либо на скопление Firewarriors, прежде чем те успеют открыть массированный огонь. Это заклинание не действует на шамана. Рой можно нацеливать и на здания: тогда насекомые будут «выкуривать» всех находящихся там внутри.

Invisibility [4] (Невидимость) – На некоторое время (2–3 минуты) делает ваших бойцов невидимыми для врага. За это время они могут успеть вторгнуться во вражеский лагерь и учинить небольшой погром и/или «охмурить» врага. Одного заряда этой магии хватает на то, чтобы сделать невидимками 5–7 человек (шамана нельзя). Статус невидимки не препятствует воздействию на них вражеского священника.

На практике это не очень-то сильное заклинание. Возни с невидимками много, а толку мало. А вот компьютерный противник может весьма ощутимо вас «пощипать» невидимками.

Magical Shield [4] (Магический щит) – Создает защитное поле вокруг выбранных воинов и тем самым делает их неуязвимыми для большинства заклинаний (включая Blast и Lightning). Одного заряда хватает на 5–7 человек. Не действует на шамана. Очень полезно в наступательных операциях, поскольку делает ваших бойцов неуязвимыми по отношению и к огненным шарам, выпускаемых Firewarrior'ами. Благодаря магической защите священник может спокойно подойти к толпе Firewarrior'ов и начать «охмурять» их.

Hypnotize [3] (Гипноз) – На некоторое время (2–3 минуты) обращает вражеских соплеменников (кроме шамана) в вашу веру, и те переходят на вашу сторону. Весьма ценно при применении к толпе противника: даже если и не обратит всех (одного заряда хватает на 5–7 человек), то перессорит друг с другом, и тем самым может нейтрализовать всю группу.

Land Bridge [4] (Земляной мост) – Действует так: соединяет прямой линией ту точку, на которой стоит шаман, с той точкой, в которую бросается заклинание. Затем поднимает участки суши между этими точками до уровня прочерченной прямой.

С помощью этого заклинания можно соединять берега ранее несоединенных континентов. Для этого надо встать на побережье одного материка и нацелить заклинание на берег другого. Если заклинание «не дотягивается», это, в принципе, не беда. Можно бросать это заклинание и *вдоль* побережья, отвоевывая у моря часть суши и тем самым приближая берега. Только на эту процедуру уйдет не один заряд магии, а несколько.

Есть и еще одна польза от бросания заклинания *вдоль* побережья – так можно расширять прибрежную зону для строительства своего поселка. С помощью этого заклинания можно и штурмовать ранее непроходимые горы. Надо только встать у подножия горы и бросить заклинание на ее вершину. Тогда образуется пологий склон, по которому можно будет взобраться. Точно так же можно слезть с крутого откоса: находясь на вершине, нацельте заклинание к подножию горы.

С помощью этого заклинания можно и образовывать целые горные гряды. Для этого надо встать на вершину одной горы и бросить заклинание к вершине другой. Таким путем можно создавать препятствия для врага на пути к вашей базе. А на самой гряде можно поставить пару Сторожевых Башен с Firewarrior'ами.

Lightning [4] (Молния) – Удар молнии мгновенно убивает любого человека, попавшего под один из ее разрядов (а одна молния порождает штук 5–7 разрядов) и поджигает любое здание. Это идеальное средство для борьбы с вражескими шаманами, так как данное заклинание обладает приличным радиусом действия и требует для подзарядки не так уж много маны (по сравнению с другими мощными боевыми заклинаниями). Поэтому всегда заряжайте это заклинание и имейте про запас 2–3 заряда.

Tornado [3] (Торнадо) – Торнадо сметает все здания, оказавшиеся у него на пути, а также поднимает в воздух и бьет об землю (обычно насмерть) всех, кого только засосет в свою воронку. Путь движения торнадо непредсказуем, так что держитесь от него подальше. Торнадо беснуется примерно минуту, после чего исчезает.

Swamp [3] (Болото) – Создает трясину, которая засасывает всех, кто только в нее забредет (включая ваших соплеменников). Болото исчезает, как только засосет в себя 10 человек. Чтобы узнать число утонувших в болоте, щелкните по нему **правой кнопкой** мыши. Болото, поставленное вами, можно убрать. Для этого зажмите **Shift** и щелкните **правой кнопкой** мыши.

Это заклинание полезно использовать как в оборонительных, так и наступательных целях. С его помощью можно «минировать» подступы к своей базе. Можно бросать это заклинание и прямо на группу врагов.

Flatten [3] (Выравнивание) – Это мощное заклинание, преобразующее рельеф местности. Оно выравнивает всю территорию в окружности той точки, куда было брошено (выводит все на уровень той точки, куда было брошено). Очень эффективно для расширения территории вашего поселка, так как позволяет отвоевывать участки пригодной для строительства суши как у гор, так и у моря.

Может применяться и как боевое заклинание: бросьте Flatten к самому побережью вражеского лагеря (но на уровень воды), и оно погрузит в морские пучины весьма приличный кусок суши. Тем же самым образом можно перерезать перешейки (чтобы, к примеру, враг не мог добраться до вас по суше).

Earthquake [2] (Землетрясение) – Довольно мощное заклинание, применяемое исключительно в боевых целях. Может не только сносить вражеские постройки, но и создавать сильно пересеченную местность, непригодную для строительства. Особенно эффективно на участках суши, значительно возвышающихся над уровнем моря.

Erode [2] (Эрозия) – Ускоряет естественный процесс эрозии земной поверхности. В результате понижается уровень суши, на котором применено заклинание: горы опускаются, а прибрежные зоны погружаются в море. С помощью этого заклинания можно пробивать брешь в непроходимых горных грядах или затапливать здания противника.

Fire Storm [2] (Огненный шторм) – Вызывает огненный дождь. Бьет по площадям, убивая людей и поджигая здания. Очень мощное.заклинание, но применяйте его с осторожностью, так как оно не разбирает, где свои, а где чужие.

Angel of Death [1] (Ангел Смерти) – Вызывает демоническое существо, напоминающее дракона. Этот «ангелочек» начинает охотиться за вашими врагами (любого племени). Ангел Смерти извергает пламя и подбрасывает людей в воздух. И то, и другое смертельно, но вашим соплеменникам он совершенно не опасен. Кроме того, Ангел Смерти вызывает панику в стане врага и тем самым дезорганизует его работу. Убить «ангелочка» невозможно; на него даже не действуют никакие магические заклинания. Но у Ангела Смерти сравнительно непродолжительное время жизни: полетав минут пять, он издыхает сам. Пожалуй, это самое опасное для вас заклинание. Ведь, чтобы применить любое другое заклинание, неприятельский шаман

должен подобраться к вам на некоторое расстояние, так что вы еще можете помешать ему сделать это. Тогда как Ангела Смерти он может выпустить хоть из собственного лагеря.

Volcano [1] (Вулкан) – Порождает вулканическое извержение в выбранной точке. Выглядит это так. В окрестности выбранной точки начинает подниматься земная кора, образуя жерло вулкана. Затем вулкан взрывается, извергая из себя потоки лавы. Лава, стекая по склонам вулкана, сжигает все на своем пути: людей и дома. Затем лава застывает, а на месте извержения остается внушительная гора. С помощью этого заклинания можно за считанные секунды стереть с лица земли значительную часть вражеского поселка и тем самым существенно подорвать силы неприятеля. Это самое мощное заклинание из вашего арсенала. Поэтому не удивительно, что оно перезаряжается дольше всех.

В игре также встречаются три заклинания, заряды которых вы можете получить только из Каменных Голов. Эти заклинания описаны ниже.

Bloodlust (Жажда Крови) – Делает ваших бойцов на некоторое время (2–3 минуты) супергероями. Они получают практически бесконечное здоровье, так что победить их в рукопашной схватке становится невозможно. Кроме того, они получают неуязвимость от магических заклинаний (как в случае защиты при помощи Magic Shield). Единственное слабое место – супергерои остаются подверженными речам вражеского священника (если, разумеется, вы не набросили это заклинание на своего священника). Одного заряда этой магии хватает на 5–7 человек. На шамана не действует.

Teleport (Телепортация) – Мгновенно телепортирует шамана (и только его) в любую указанную точку карты. Это заклинание встречается только в одной миссии.

Armageddon (Армагеддон) – Созывает все племена на финальную схватку. Выглядит это так. Создается арена, на которую вызываются все враждующие племена в полном своем составе. Затем начинается грандиозная потасовка «стенка на стенку», в которой принимают участие все без исключения. Только шаманы безучастно стоят на возвышении, наблюдая за происходящим. В этом процессе вам тоже выпадает роль стороннего наблюдателя, так как вмешиваться в эту заваруху вы никак не можете (не можете даже применять заклинаний).

При Армагеддоне священники очень слабы, так как в «куче малой» просто не в состоянии «охмурить» кого-либо. Firewarriors успевают сделать лишь пару выстрелов. Так что самыми сильными при Армагеддоне оказываются обычные воины с мечами и щитами. Обязательно сохранитесь при начале Армагеддона. Дело в том, что в развертывающееся сражение вмешиваются случайные элементы, поэтому исход потасовки всякий раз оказывается разным при тех же самых составах противоборствующих армий. Если ваша армия достаточно сильна, то рано или поздно вам повезет.

НЕКОТОРЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

1. Защитите штук 10–20 Firewarrior'ов магией Magic Shield, посадите их в воздушные шары и направьте прямиком во вражеский лагерь. Атака будет быстрой и эффективной. Особенно будет полезно, если перед этим туда слетает шаман, прикончит вражеского шамана и выпустит всю свою разрушительную магию.

2. Сажайте 10 Firewarrior'ов в две лодки, защитите их с помощью Magic Shield и гребите к вражескому побережью, но *не высаживайтесь*. По сигналу тревоги туда будут сбегаться бойцы противника, но они ничего не смогут поделать с вашими Firewarrior'ами, которые будут автоматически их косить. Вам останется только курсировать вдоль побережья, пока не спадут чары Magic Shield.

3. Используйте географию местности для защиты своей базы. Особенно полезно перерезать перешейки (с помощью заклинаний Flatten и Erode), ведущие к землям чуждых племен. Таким образом можно полностью оградить себя от наземных набегов. С помощью же магии Land Bridge можно создавать непроходимые горные массивы на подступах к своей базе или направлять противника по выгодному для вас маршруту.

4. Те же Terraforming Spells типа Erode и Land Bridge можно применять для того, чтобы «столкнуть лбами» враждебные вам племена. Например, если изначально два племени разделяет непроходимая горная гряда, то ее можно пробить магией Erode. Если же их разделяет морской пролив, то соедините материки с помощью заклинания Land Bridge.

5. Применяя приемы, описанные в пунктах 3 и 4, можете не ожидать никаких подлянок со стороны компьютерных противников. Компьютер столь тупой, что не применяет Terraforming Spells, если это не предусмотрено в сценарии. Так, например, в самом начале игры он может применить Land Bridge, соединившись с вашим материком. Но после того как вы обрежете образовавшийся перешеек, компьютер не станет возобновлять попыток навести мост.

6. Как только завидите вражеского шамана, сразу же бейте его молнией или чем-то другим (но молнией удобнее всего – имеет большой радиус действия и убивает наповал при прямом попадании). Так вы убьете двух зайцев: шаман не сможет вам напакостить (по крайней мере, в течение ближайшей минуты) и четверть запаса его маны перейдет к вам.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

МИССИЯ 01: THE JOURNEY BEGINS

Очень простая миссия. Проходится за пару минут без малейших потерь с вашей стороны.

Помолитесь Stone Head. Получите заклинание Land Bridge. С его помощью пусть шаман проложит путь на второй остров и убьет там охранника, используя магию Blast. Теперь пусть шаман падет ниц перед Vault of Knowledge, а двое последователей – перед Каменной Головой (на этом острове). Так вы получите план строительства Хижины для тренировки воинов и обретете заклинание Lightning. Постройте Warrior Training Hut и начните тренировать воинов. Как только их число возрастет до 5–6, прикажите им охранять шамана. Самого же шамана направьте на третий остров (дорогу проложите с помощью Land Bridge), где с помощью заклинаний Lightning и Blast вы легко расправитесь со всеми.

МИССИЯ 02: NIGHT FALLS

Эта миссия столь же проста, как и предыдущая.

Отрядите шамана молиться Тотему. Сами же тем временем постройте Warrior Training Hut и еще одну Хижину и начните тренировать воинов. Когда призыв к Тотему будет услышан, поднимется участок суши, ведущий к Stone Head. Теперь шаман может пройти туда и начать молиться Каменной Голове. Вы получите мощное заклинание Торнадо.

К этому моменту у вас будет натренировано с полдюжины воинов (тренируйте их и дальше). Прикажите им охранять шамана. Самого же шамана направьте в неприятельский лагерь. На подступах к лагерю будет Сторожевая Башня, которую вы сметете с помощью магии Торнадо. Второй заряд Торнадо потратьте на Warrior Training Hut и разберитесь с «посыпавшимися» воинами с помощью заклинания Blast. Теперь можно спокойно помолиться на Vault of Knowledge и обрести заклинание Swarm. Сгруппируйте вообще всех воинов, которых вы успели натренировать к данному моменту, вокруг шамана и пойдите на последний штурм. С помощью заклинания Swarm последовательно «выкуривайте» врагов из всех Хижин и расправляйтесь с ними. Последний же заряд Торнадо пустите на Сторожевую Башню. (Где-то рядом с ней находится вражеский шаман, так что будьте поосторожнее, ибо он тоже знает заклинание Swarm.)

МИССИЯ 03: CRISIS OF FAITH

Тоже простая миссия, в которой вы научитесь переманивать врагов на свою сторону.

Направьте шамана молиться на Тотем, а сами тем временем постройте вторую Хижину, Warrior Training Hut и начните тренировать воинов. Когда призыв к Тотему будет услышан,

опустится часть горы, открывая проход к Vault of Knowledge с другой стороны. Теперь к Сокровищнице Знаний легко попасть, не проходя через неприятельский лагерь. Отправьте к Vault of Knowledge шамана, выделив ему на всякий случай сопровождение из 2–3 воинов. Когда мольба будет услышана, вы получите возможность строить Temple. Поставьте Храм и натренируйте полдюжины священников. Отрядите их, вкупе с 5–6 воинами, охранять шамана и направьте всю «делегацию» в неприятельскую деревню. Далее алгоритм простой: с помощью магии Swarm шаман выкуривает неприятеля из зданий, а затем за дело берутся священники и воины (если не убьют, так переманят на свою сторону, или наоборот).

МИССИЯ 04: COMBINED FORCES

Эта миссия лишь чуть-чуть труднее предыдущей; в ней вы научитесь обращать дикарей в свою веру.

Направьте шамана к ближайшему Vault of Knowledge, где он обретет план строительства Guard Tower. А пока что постройте Temple и начните тренировать священников. Пошлите шамана к Stone Head, где он получит заклинание Convert. Используйте эту магию, чтобы обратить в свою веру дикарей в округе Stone Head. Поскольку у вас будет 4 заряда Convert, то так вы получите еще с дюжину «храбрецов». С их помощью возведите Сторожевую Башню возле горы, стоящей на пути к вражескому поселку. К этому времени у вас будет натренировано 5–6 священников. Переведите их к Guard Tower, так как будут возможны единичные набеги неприятеля (это даже и к лучшему, ведь священники элементарно перевербуют их). После постройки Сторожевой Башни уже можно возводить поселок на новом месте: постройте Warrior Training Hut и Хижину. Начните тренировать воинов и продолжайте тренировать священников.

Придайте шаману 6 воинов и 6 священников в качестве свиты и направьте их ко второй Сокровищнице Знаний, стоящей на окраине вражеского лагеря. Там шаман выучит мощнейшее заклинание Lightning. С ним уже можно идти на штурм неприятельского поселка. Последовательно атакуйте здания: Guard Tower, Warrior Training Hut, Temple. Не торопитесь: к вам будут сбегаться враги, так что дайте время священникам переманить их на свою сторону (если с ними раньше не расправятся воины. Все время тренируйте новых воинов и направляйте в свиту к шаману (проще всего выделять вообще всех воинов и нажимать на клавишу **G**). Дальше – дело техники.

МИССИЯ 05: DEATH FROM ABOVE

Эта миссия на время. Вам дается 15 минут, чтобы достичь Тотем, находящийся в стане врага, и помолиться на него (иначе миссия будет проиграна). Тем самым вы вызовете инфернальных Ангелов Смерти (которые, впрочем, скорее похожи на драконов), противостоять которым враг будет не в силах.

Прежде всего осмотритесь. Вы находитесь на острове, на котором есть Stone Head, Totem Pole и Guard Tower. Направьте шамана молиться на Каменную Голову – тем самым вы получите 3 заряда магии Convert. Видите на востоке остров с дикарями? Надобно их обратить в свою веру. Пусть для этого шаман поднимется на Сторожевую Башню (так увеличится радиус действия заклинания). Трех зарядов Convert вполне достаточно, чтобы переманить к себе всех десятерых дикарей. Пусть они сразу же начнут молиться на Тотем, находящийся на их острове. В результате появится лодка, на которой вы переправите всех дикарей к себе за два захода.

Как только первый дикарь высадится, у вас уже будет достаточно людей, чтобы начать молиться на Тотем на вашем острове (требуется как минимум 6 человек). В результате молебна поднимется участок суши, ведущий к третьему острову. На этом острове есть Храм и Warrior Training Hut, где можно сразу же начать тренировать бывших дикарей (лучше из них сделать 6 воинов и 4 священников). Пусть тем временем шаман помолится на Каменную Го-

лову, находящуюся на этом же острове. Тем самым вы получите 2 заряда заклинания Land Bridge. Помолитесь затем на Тотем – откроется путь, ведущий на вражеский остров.

Когда все тренировки будут закончены, прикажите всей вашей гвардии (10 воинов и 4 священника) охранять шамана и идите вперед, на неприятельский остров. Вы сразу же окажетесь на холме, где убьете священника и воина. Можно немножко осмотреться (только недолго, так как к вам уже бежит неприятель) – перед вами в низине раскинулся весь неприятельский лагерь. Нужный же вам Тотем находится на противоположном конце деревни, в ложбинке между холмами. Можно, конечно, спуститься и попытаться обойти деревню по берегу, но есть лучший способ. Лучше пройти поверху, используя магию Land Bridge. Видите холмик чуть правее (в середине деревни)? Вот на него и нацельте первый заряд Land Bridge. Добегите до конца образовавшейся горной гряды и снова примените Land Bridge, нацеливаясь на соединение с холмами возле заветного Тотема. Теперь можно спокойно до него добежать и начать молиться. (Не обращайте внимания на тех редких врагов, которые успеют до вас добежать, равно как и на козни шамана, насылающего на вас Swarm со своей Башни; впрочем, вражеского шамана можно долбануть молнией.) Ваши мольбы будут услышаны в считанные секунды, и явится воинство несокрушимых Ангелов Смерти. Вам же останется только расслабиться и наблюдать, как они будут делать свое дело.

В целом миссия несложная, но оригинальная. Вам не нужно ничего строить. Главное – успеть вовремя все сделать. Впрочем, миссия проходится за 10 минут без всякого напряжения.

МИССИЯ 06: BUILDING BRIDGES

В этой миссии вы столкнетесь сразу с двумя племенами на двух континентах. Изначально континенты не соединены друг с другом, и одно из племен находится на том же континенте, что и вы.

Направьте шамана к ближайшему Vault of Knowledge, где он узнает заклинание Convert. Одновременно отрядите четырех ваших последователей молиться Каменной Голове (она тоже недалеко от Reincarnation Site, в ложбине между холмами, которые окружили ее полукольцом). Затем направьте шамана и оставшихся последователей к центру континента – в район озера. Там множество дикарей. Завербуйте их всех и заложите там же поселок. Последовательно постройте Guard Tower, Hut, Temple, Warrior Training Hut и начните тренировать священников и воинов. Далее у вас в планах построить еще 2–4 Хижины и обнести весь поселок Сторожевыми Башнями (достаточно 3–4).

Пока все ваше дело заключается в том, чтобы методически заниматься хозяйством и ждать, пока племя с соседнего материка не бросит заклинание Land Bridge, что соединит континенты как раз где-то в районе вашего поселка. По образовавшейся перемычке побежит и набросится на вас небольшой неприятельский отряд (человек 6–8). Вы без труда разделаетесь с ним. Дайте шаману защиту из 5–6 воинов/священников и направьте его по все той же перемычке (хорошо, что враги ее построили!) к Каменной Голове. Там шаман узнает заклинание Hypnotize. Возвращайтесь на свой материк и «обрубите за собой хвосты» с помощью заклинания Swamp – теперь эта перемычка станет непроходимой. С помощью заклинания Hypnotize загипнотизируйте воина неприятеля, одиноко стоящего на острове возле Тотема. На непродолжительное время этот воин перейдет на вашу сторону, но этого времени вполне хватит на то, чтобы он успел пасть ниц перед Тотемом. В результате поднимется из воды участок суши, связывающий континенты как раз в районе двух других племен. Тем самым вы «столкнете лбами» два враждебных вам племени, а пока они будут разбираться друг с другом, вы сможете до конца довести хозяйственные мероприятия и сколотить приличную армию.

Оставьте в поселке только полдюжины священников и полдюжины воинов – этого будет достаточно на случай внезапной вражеской атаки. Священников разместите по периметру поселка (желательно на Башнях), а воинов – в центре. Так священники будут останавливать

и перевербовывать врага еще на подступах; ну а если кто прорвется, то за дело возьмутся воины. Всем остальным (должно набраться 20–25 воинов) прикажите охранять шамана. Дальше – тривиальная тактика «железного кулака»: сметая все на своем пути, вы сначала расправитесь с одним племенем, а затем с другим. Опасайтесь только вражеских шаманов: бейте их молнией прежде, чем они успеют сделать то же самое с вами.

МИССИЯ 07: UNSEEN ENEMY

В этой миссии противник изначально обладает магией Invisibility, а вы – нет. Зато вы можете выкрасть это заклинание из Vault of Knowledge, находящегося на материке противника.

Атаки с применением невидимок довольно неприятны – вы вдруг обнаруживаете, что ваши здания ходят ходуном, а верные вам подданные вдруг уселись в позу лотоса и внимают речам невидимого пастора. Но это ничего – через какое-то время враг станет видимым, и тогда вы с ним расквитаетесь. А пока что он успеет немного наломать дров... Как ни странно, но на опыте выясняется, что ваши атаки с использованием невидимок не так уж эффективны: во всяком случае, мне показалось, что лучше идти старым добрым способом – напролом, в открытую. Как бы там ни было, опишу способ прохождения этой миссии согласно замыслу разработчиков (на этот способ они весьма прозрачно намекают в даваемой к миссии информации). Идите сразу же всей группой на северное побережье – к тому месту, возле которого на острове находится Stone Head. С помощью заклинания Convert обратите в свою веру дюжину дикарей и начните массовое строительство: постройте Guard Tower, Temple, Warrior Training Hut и 3–5 Хижин; начните тренировать священников и воинов. Пусть тем временем шаман проложит дорогу к острову (с помощью магии Land Bridge). Отрядите пять человек к Каменной Голове – так вы получите два заряда Erode. Дайте шаману в охрану трех воинов и трех священников. Этой группой вы должны пробиться к Сокровищнице Знаний на материке неприятеля. Проще всего туда попасть, подняв часть суши с восточного мыса вашего материка.

Как только получите Invisibility, немедленно возвращайтесь в свою деревню и продолжайте массовую штамповку священников и воинов (надеюсь, вы ее не прекращали?). Вам придется отразить 2–3 атаки невидимок, прежде чем вы сколотите приличную армию из 15 воинов и 5 священников. Вот с этой армией можно медленно, но верно приближаться к лагерю неприятеля, утюжа все на своем пути (лучше, конечно, обращать в свою веру – но это уж как получится). Как и всегда, как только увидите вражеского шамана, так сразу же бейте его молнией. Дойдя до неприятельского поселка, можно применить Erode, чтобы побыстрее разрушить здания (не зря же вы лазили за этим заклинанием!). Во всем остальном – как обычно. Лично я так ни разу и не применил Invisibility.

МИССИЯ 08: CONTINENTA DIVIDE

Для начала оглядитесь и уясните ситуацию. Вы с противником находитесь на огромнейшем континенте (собственно, почти вся планета состоит из суши – из этого самого континента). Однако вы оказались внутри «каменного мешка», из которого есть выход только в одном месте – там, где стоит одна из Каменных Голов. Собственно, это не просто хорошо, а даже здорово – враг сможет атаковать вас только по узкому проходу. Так что с географией вам повезло, и не надо нигде применять Land Bridge – сделаете только хуже.

Как и обычно, противник изначально сильнее вас. Он умеет делать кое-что, чего не умеете вы, а именно – строить FireWarrior Training Hut и тренировать там Firewarriors, бойцов, применяющих заклинание Blast. Так что ваша задача будет заключаться в том, чтобы похитить план нужного здания, а затем обогнать врага в развитии и задавить его «массой».

Итак, по порядку. Бегите к той самой Каменной Голове, что стоит на выходе из «каменного мешка», попутно вербуя дикарей. Дикарей особенно много возле озера, так что после 3–4

применений заклинания Convert вы «соберете урожай» из 20 последователей. Забравшись на гору, отрядите четверых молиться на Stone Head, а все остальные пусть возведут Сторожевую Башню (поближе к спуску в сторону неприятеля). Каменная Голова даст вам 3 заряда Magical Shield (негусто, но в хозяйстве сгодится) и освободит место для строительства Храма. Остальные же строения придется ставить в низине, так на горе больше нет места. Что строить, вы знаете: Warrior Training Hut и 3–5 Хижин. Только в первую очередь поставьте еще пару Башен на горе и как можно скорее натренируйте полдюжины священников – часть из них разместите по башням, а остальных просто рассредоточьте по горе. Троих из этих священников лучше защитить с помощью Magic Shield, так как враг не замедлит вскорости явиться. Основной удар примут на себя как раз священники (и воины, если вы успеете их натренировать) – будут перевербовывать противника. Подтягивайте на гору воинов. Так вам предстоит отбить 2–4 атаки, в результате чего вы перевербуете около пяти Firewarriors. Особенно следите за тем, не появился ли шаман противника, и как только он подойдет, сразу же бейте его молнией.

Как только у вас будет около пяти Firewarriors и столько же воинов, можно приказать им охранять шамана и отправиться в неприятельский поселок добывать нужное знание из Vault of Knowledge. Пробирайтесь по окраинам, прижимаясь к берегу, старясь не привлекать к себе внимания. Получите план – сразу же бегите назад в свой поселок и возводите FireWarrior Training Hut. Теперь тренируйте только Firewarriors. Можно еще отправиться на «охоту» за дикарями. Только не отходите далеко от базы и все внимание уделяйте должной обороне горы, на которой вы обосновались. Вам придется отбить еще 4–6 атак, прежде чем вы скопите силы, достаточные для решительного штурма вражеского лагеря.

Атаковать неприятеля будет можно, когда в общей сложности у вас наберется не менее 40 последователей, среди которых будет не менее 15 Firewarriors и 10 воинов. Снимайте вообще всех с «насиженных мест» и ведите в неприятельский лагерь, утюжа все на своем пути. В первую очередь уничтожьте Firewarrior Training Hut, Warrior Training Hut и Temple. Не забывайте и про шамана – пусть он мечет заклинания Blast и Swarm. Lightning старайтесь экономить, приберегая его для вражеского шамана. Словом, работает старый добрый принцип «против лома нет приема».

P. S. На континенте находится еще одна Каменная Голова, содержащая 3 заряда мощнейшего заклинания Торнадо. Только если охотиться за этим заклинанием, то выйдет себе дороже, так как придется распылять силы и внимание.

МИССИЯ 09: FIRE IN THE MIST

Простая миссия. У противника изначально лишь небольшое превосходство (если это вообще превосходство): он умеет строить лодки, а вы – нет. По замыслу разработчиков, вы должны сначала дождаться, пока враг не высадится на вашем материке, затем отбить у него лодки и переправиться на них в стан неприятеля, дабы сокрушить его.

Но зачем, собственно, ждать? Прекрасно можно обойтись с помощью одного лишь заряда заклинания Land Bridge, которое соединит ваши материки как раз в районе Reincarnation Sites. Благодаря этому можно действовать в духе блицкрига, задавив противника прежде, чем он успеет развиться. Тогда на всю миссию у вас уйдет не более 10 минут.

Так что, не сходя с места, начинайте быстренько отстраивать поселок (прямо возле Reincarnation Site), завербовав 15–20 дикарей. Постройте FireWarrior Training Hut, Warrior Training Hut, Temple, 2–3 Хижины (исключительно ради быстрого накопления маны) и сразу же начинайте тренировать Firewarriors, просто воинов и священников. Между делом навербуйте еще с дюжину дикарей, коих имеется в изобилии на вашем материке. Как только у вас будет около 10 Firewarriors, 10 воинов и 5 священников (плюс 10–15 «храбрецов», которых не надо тренировать: здесь время дороже), бросайте заклинание Land Bridge и всей толпой идите на врага. Как действовать, вы прекрасно знаете по предыдущей миссии: тактика в точности такая же.

P. S. Полезно также добыть заклинание Earthquake, помолившись на Каменную Голову, которая находится на вашем же материке (чтобы найти ее, просто обойдите материк, так как в данной миссии есть Fog of War). Вы получите всего лишь один заряд этой магии, но одного заряда достаточно, чтобы снести половину вражеского лагеря.

P. P. S. Очень вероятно, что неприятель активизирует в начале игры один Тотем на своем материке, чтобы соединить ваши материки (на дальнем конце). Не обращайте на это внимания и не используйте этот путь – он слишком длинный.

МИССИЯ 10: FROM THE DEPTH

Миссия не сложная, но оригинальная. Ничего нового (в смысле построек и магии) вы не встретите, зато миссию надо проходить на время.

Итак, ваш поселок обречен и скоро скроется под водой. Но вы еще можете успеть спасти своих соплеменников. Для этого надобно построить еще 2 лодки (одна у вас уже есть). Быстренько стройте и сажайте всех (шаман + 4 воина + 4 священника + 5 «храбрецов» = 14 на 15 посадочных мест) и гребите к маленькому островку, на котором находится Totem Pole. Его охраняют два воина и священник, с которыми вы разберетесь без труда. Помолитесь на Тотем. В результате всплывет приличный участок суши с полуразрушенной деревней.

Начинается второй этап игры. Теперь в вашем распоряжении 8 минут, за которые вы должны успеть сколотить приличную армию и пробиться к Тотему, находящемуся на неприятельском острове. План действий такой. Пристав к «земле обетованной», первым же делом завербуйте всех дикарей, какие только есть на острове (действуйте быстро, так как оные дикари почему-то имеют тенденцию быстро дохнуть). Отключите подзарядку Convert и включите Lightning. Затем почините только FireWarrior Training Hut, Boat House и все Хижины. Постройте 1 лодку и натренируйте 11 Firewarriors. На имеющиеся 4 лодки вы теперь можете погрузить вполне приличную армию: шаман + 11 Firewarriors + 4 воина + 4 священника. (Создать более мощную армию вы вряд ли успеете, да это и не нужно.) Направляйтесь прямиком к вражескому острову и высаживайтесь на него (у вас должно еще оставаться полторы-две минуты времени.) Долбаните молнией кучку Firewarriors – серьезную опасность представляют только они. После этого сможете спокойно добежать до Тотема и помолиться на него. Как только сделаете это, суровое возмездие настигнет врага и миссия на этом кончится.

МИССИЯ 11: TREACHEROUS SOUL

В этой миссии вам предстоит сражаться сразу с двумя племенами, одно из которых находится на вашем же материке. Вот с этого племени и начните – с ним можно разобраться в духе блицкрига. Делается это совсем просто. Идите по направлению к этому племени, попутно вербуя дикарей. Когда подойдете к вражескому поселку, число ваших соплеменников должно быть около 25. С такими силами вы легко расправитесь с неприятелем, благо он еще толком ничего не успел построить.

Уф! Одним врагом меньше, но второе племя уже явно обгоняет вас в развитии – ведь оно планомерно строилось, пока вы воевали. Так что отойдите немного назад, в горы (просто на месте разрушенного поселка вы сразу же ничего не можете строить, а ждать нет времени), и быстренько начинайте свой поселок. В первую очередь постройте Храм и тренируйте священников, так как совсем скоро появится противник. Когда начнутся вражеские атаки, шамана лучше всего держать на горе на случай, если пожалует вражеский шаман (угостите его молнией). А пока что пусть шаман добудет заклинание Swamp в отбитой Vault Of Knowledge и навербует еще с дюжину дикарей.

Как только ваше войско достигнет 40 человек (самый лучший вариант – 25 Firewarriors, 10 воинов и 5 священников), можно идти на штурм вражеского поселка. Достичь его можно одним из трех способов:

1) самый очевидный и самый нудный способ – построить Boat House и наклепать штук 8 лодок;

2) пойти на противоположный конец своего материка и дважды применить Land Bridge: сначала к острову, а от него – к неприятельскому материку;

3) применять Land Bridge с того места, где находится ваш поселок; однако в этом месте пролив довольно широк, так что вам понадобится около 6 зарядов этой магии (бросайте заклинание *вдоль* побережья).

Штурмуйте вражеский поселок все тем же способом, как и в предыдущих миссиях. Разве что можно для разнообразия применить еще заклинание Swamp (ведь не зря же вы его добывали). Только сами не утоните в своем же болоте. А дабы избежать сего неприятного происшествия, создайте «болотный заслон» с того края поселка, где вы подошли, и немного подождите. Навстречу вам побегут защитники лагеря и будут стройными рядами тонуть в болоте. Когда их поток иссякнет, просто обойдите болота (или уберите их).

P. S. В миссии есть еще две Каменные Головы. Одна из них находится на вашем материке (примерно посередине) и содержит 3 заряда заклинания Swamp. Эти заряды вам совершенно бесполезны, если вы решили проходить миссию в духе описанного здесь блицкрига. Вторая Каменная Голова находится на острове и содержит 3 заряда заклинания Flatten. Оно не очень-то вам нужно, поэтому лучше не тратить на него время.

МИССИЯ 12: AN EASY TARGET

В этой миссии против вас выступают сразу три племени, но зато вы находитесь одни на острове и, следовательно, вам не сразу начнут докучать. Тем не менее, строиться надо очень быстро.

Как и всегда, начальную защиту вам обеспечат священники. Остров весьма невелик, поэтому дикарей вы «настреляете» не так уж много (не более 20). Так что основной прирост населения будет происходить «естественным» путем. Все время стройте и стройте Хижины, чтобы численность вашего племени могла возрасти до 70–80 человек. Особое внимание уделяйте побережью, так как сначала гости нагрянут к вам на лодках. Затем они применят заклинание Land Bridge и тем самым свяжут ваш остров со своим материком. Но это не так страшно: бросьте на перемычку заклинание Swamp (возможно, пару раз) – и любая атака захлебнется. Основной упор делайте на Firewarriors: их стоит натренировать человек эдак 50.

Затем вы заметите, что «красное» племя сделало соединение с материком «желтого» племени и начало с ним воевать. Вам только того и надо: смотрите, как они уничтожают друг друга. Но «красное» племя заметно сильнее «желтого», так как обладает разрушительнейшим заклинанием Торнадо. Как только разборка будет подходить к концу и у вас уже будет 50 Firewarriors и 10 воинов, можете сами выйти и добить «желтого».

Направляйтесь к перемычке, ведущей к «красному» поселку. Вас заметят со Сторожевой Башни и поднимут тревогу. Стойте на перемычке и дальше не суйтесь. К основанию же перемычки бросьте три заряда Swamp – полюбуетесь, как подбегающие защитники будут тонуть в болоте. Как только их поток иссякнет, снимите Swamp и спускайтесь в поселок. Теперь вам надо нейтрализовать вражеского шамана, так как он знает заклинание Торнадо, один заряд которого способен наполовину разбить вашу армию. Долбаните шамана молнией и сразу же поднимайтесь на гору к Reincarnation Site. «Заминируйте» ее, бросив к подножию три заряда Swamp. После этого можете быть спокойны – как только шаман воскреснет и начнет спускаться, так тут же угодит в болото (аминь!). А вы тем временем сможете разобраться со всеми «красными». Не забудьте прихватить заклинание Торнадо из Vault of Knowledge.

Осталось разобраться с «зеленым». Казалось бы, чего проще – ломимся через горы, ведь у нас 50 Firewarriors (или около того). Но не тут-то было. Как только вы начнете штурмовать первую гору, как получите три заряда молнии от шамана, укрывшегося в башне на второй го-

ре (благодаря высоте радиус действия его заклинаний очень большой). Считайте, что армии у вас нет – кого не убьет молния, тот утонет, свалившись с горы.

Поэтому вспомним старый добрый принцип «нормальные герои всегда идут в обход». Возвращайтесь на свой остров и идите на противоположный его край. С горы открывается красивая панорама на материк «зеленых»! Но дело тут не в красоте, а в том, что шаман прекрасно до него достанет заклинанием Land Bridge. Вот вам и обходной путь. Только не бегите сразу всей толпой. Отрядите сначала только шамана, чтобы он извлек заклинание Erode из Vault of Knowledge. Но прежде чем шаман приступит к молитве, пусть бросит парочку Swamp'ов между Сокровищницей и вражеской деревней – в болоте увязнут неприятельские воины, которые выбегут из лагеря, завидев шамана. Как только молитва будет закончена, настанет время для решительного штурма. Вот теперь подтягивайте вообще всех и двигайтесь вперед, круша все на своем пути, ведь у вас есть заклинания Tornado и Erode, не говоря уж о Lightning, Blast и Swarm. Возможно, вражеский шаман успеет долбануть вашу армию пару раз молнией, но это совсем не смертельно (не так, как если бы вы шли с противоположного конца через горы).

P. S. Есть второй способ штурма лагеря «зеленых». Для этого надо натренировать дюжину шпионов (план строительства Spy Training Hut вы раздобудете в Сокровищнице Знаний «желтых») и попытаться с их помощью устроить диверсию в той башне, где засел шаман «зеленых».

МИССИЯ 13: AERIAL BOMBARDMENT

В этой миссии вы полетаете на воздушных шарах.

Против вас выступают два племени, одно из которых находится на материке. С этим племенем (с племенем «зеленых») легко разобраться в духе блицкрига. С этой целью бегите к их Vault of Knowledge, попутно вербуя дикарей (достаточно 20 человек). Там вы получите мощнейшее заклинание Earthquake. Бросайте это заклинание аккурат в центр вражеского поселка, а выживших легко добьете в рукопашной схватке.

Стройте свой поселок, немного отступив вглубь материка. Возведите только FireWarrior Training Hut и штук пять Хижин. Как можно скорее начните тренировать Firewarriors (в этой миссии можно вообще обойтись без священников и обычных воинов), так как вскоре к вам пожалуют «гости» на воздушных шарах. А пока что добудьте еще заклинание Volcano из одной из Каменных Голов, что находятся на вашем материке (это в той Stone Head, где требуется для молитвы 5 человек; в другой находится Magical Shield).

Сначала к вам пожалуют разведчики: два воздушных шара по два Firewarriors в каждом (возможно, прибудет и сам шаман). С ними легко разберетесь и захватите их шары. Вторая атака будет точно такой же, а затем враг начнет копить силы. Вот теперь самое время перехватить у него инициативу. У вас уже есть 4 шара. Посадите на них шамана и 7 Firewarriors (защитите их Magic Shield, если успели добыть эту магию). Как только получите заклинание Volcano, летите к вражескому берегу. Немного не долетев, остановитесь и осмотритесь. Засеките маршруты следования вражеских Firewarriors и аккуратно подлетите к центру лагеря. Бросьте заклинание Volcano на FireWarriors Training Hut. Боже, что началось! Теперь можете оттянуться по полной программе: используйте все заклинания, что у вас есть (Earthquake, Tornado, Lightning), разрушив в первую очередь Warrior Training Hut, Temple и Balloon Hut. Словом, дальше дело техники. Дам только маленький совет: вражеский шаман успеет пережить несколько реинкарнаций, так что держите свои шары с Firewarriors поближе к Reincarnation Site.

МИССИЯ 14: ATTACKED FROM ALL SIDES

В этой миссии вас буквально обложили со всех сторон: прямо под боком, на плоскогорье, обосновалось «зеленое» племя, «красное» находится чуть подальше (в другой стороне), но на том же самом материке, что и вы; «желтое» племя – на острове напротив вас. Радует только одно – в этой миссии компьютерные противники не тренируют Firewarriors.

Навербовав 25–30 дикарей, сразу же принимайтесь за строительство. Поставьте FireWarrior Training Hut, Temple и 3–5 Хижин. Сейчас самое главное – обеспечить защиту базы. Для этого будет достаточно 5 священников и 10 Firewarriors, расставленных по периметру вашего лагеря. «Красный» противник сначала будет засылать шпионов (пеших), а затем посылать одиночные воздушные шары с парой «храбрецов». «Желтый» противник будет снаряжать лодки и отправлять их к вашему берегу. Его «фирменное блюдо» – священники, защищенные Magic Shield, так что бороться с ними придется врукопашную вашим же священникам. Но все это не страшно, так как набеги будут единичными. Гораздо неприятнее соседство с «зелеными», хотя они и находятся на высоком плоскогорье, с которого не могут спуститься. Дело в том, что их шаман знает заклинание Flatten, и с его помощью будет медленно, но верно «вгрызаться» в ваш лагерь, сметая ваши здания на своем пути. Поэтому вам важно как можно раньше разделаться с «зелеными».

Есть два способа добраться до «зеленых»: с помощью заклинания Erode или на воздушных шарах. Но в любом случае постройте Balloon House, так как шары вам все равно будут нужны. Как только первый шар будет готов, посадите на него шамана и направьте его к той Каменной Голове, которая находится под плоскогорьем «зеленых». Там же вы завербуете нескольких дикарей, чтобы они начали молиться на Stone Head. В результате вы получите один заряд магии Angel of Death. Натравите этого «ангелочка» на «зеленых» и вслед за ним бросьте шамана и десяток Firewarriors (вы не забываете их тренировать? Ведь кто-то еще должен остаться охранять базу). Как действовать, вы знаете по предыдущим миссиям.

Как только с «зелеными» будет покончено, можете перевести дыхание – трудная часть миссии позади. Сейчас ваша цель – накопить как можно больше зарядов самых разрушительных заклинаний. Поэтому не мешает построить еще пяток Хижин. Лучше их поставить на отвоеванном плоскогорье, дабы не нарушать баланса «здания/охрана» в нижнем лагере. Тем более, что весьма кстати придется Сторожевая Башня, построенная на плоскогорье. Отправьте туда Firewarrior'а, и он будет исправно сшибать пролетающие мимо воздушные шары «красных». А пока идет строительство, отрядите шамана на воздушном шаре к лагерю «красных». Там он без труда стащит из Vault of Knowledge мощнейшее заклинание Fire Storm (сокровищница никем не охраняется).

Вот, собственно, и все. Как только «загрузитесь под завязку» заклинаниями Earthquake, Tornado, Fire Storm и Lightning, сажайте шамана с дюжиной Firewarriors на воздушные шары – и вперед, сеять смерть и разрушение.

P. S. Для справки: в Vault of Knowledge «желтых» находится магия Magic Shield, а во второй Каменной Голове – по одному заряду заклинаний Earthquake и Land Bridge.

МИССИЯ 15: INCARCERATED

Эта миссия поначалу покажется очень сложной. Еще бы – ваш шаман заточен в тюрьму на вражеском острове, подступы к которому хорошо охраняются. Вам надо за семь с половиной минут освободить его (иначе миссия будет автоматически проиграна), а затем покончить со всем вражеским племенем.

Прежде всего отключите на панели магии заклинание Convert (оно вам в этой миссии совсем ни к чему), и поставьте заряжаться Lightning. Далее займитесь своим поселком. Начните строить лодки (вам их понадобится штук 5–6) и натренируйте 5 священников, 5 воинов и около 20 Firewarriors. Конечно, чем больше людей вы натренируете, тем лучше, но вас поджимает время – к моменту отплытия у вас должно оставаться не менее двух с половиной минут.

Посадите всех бойцов в лодки (если останется место, то можно прихватить и «храбрецов») и объедините их в одну большую группу. Быстренько гребите к вражескому берегу, не обращая никакого внимания на Firewarriors, стреляющих из Сторожевых Башен. Высадившись на берег, сразу же набрасывайтесь на священников, стоящих по вершинам своеобраз-

ного треугольника, очерчивающего путь патрулирования вражеских бойцов. Дело в том, что священники просто не дадут продраться через свой строй (для их нейтрализации и нужны ваши священники). Как только со священниками будет покончено, сразу же бегите ломать тюрьму (не обращая внимания на Firewarriors, постреливающих с башен).

Как только ваш шаман будет свободен, можете на мгновение перевести дух – счетчик времени отключится, и самая трудная часть миссии останется позади. Однако не расслабляйтесь – ваш шаман еще находится под прицелом Сторожевых Башен, и первая же его гибель будет фатальной, так как Reincarnation Site в данной миссии нет. Но, собственно, вам и делать почти ничего не осталось. Сразу же направьте шамана вглубь острова к Тотему, выбив молнией Firewarrior'а, засевшего в Сторожевой Башне, стоящей на пути. Прикажите на всякий случай всем бойцам охранять шамана, пока он будет молиться на Тотем. Вы получите заклинание Volcano. Пусть теперь шаман пройдет еще чуть дальше и поднимется на гору – оттуда очень удобно бросить Volcano прямо в центр вражеского лагеря. Вам останется только добить чудом выживших врагов и расправиться с Firewarriors, засевшими в Сторожевых Башнях.

Теперь вам на выбор предоставляются 4 миссии (16–19), которые можно проходить в любом порядке, но пройти надо обязательно все. Замысел разработчиков ясен: эти миссии довольно тяжелые, так что если вы напрочь завязли в одной из них, то можете пока ее оставить и взяться за другую (на каждую из них, кроме 18-й, может уйти целый день; 18-я же проходится за час).

После прохождения 16-й и 17-й миссий вам станет доступна 20-я, а после 18-й и 19-й – 21-я. В свою очередь, чтобы открылся доступ к 22-й миссии, вам надо пройти обе предыдущих (то есть 20-ю и 21-ю).

МИССИЯ 16: BLOODLUST

Очень тяжелая миссия. В идейном отношении похожа на 14-ю, но похлеще.

Вы находитесь на одном огромнейшем континенте вместе с тремя конкурирующими племенами. Хорошо хоть от одного племени («зеленого») вы пока что отделены горной грядой, но эта ситуация продлится недолго – примерно в середине игры «зеленые» сделают пролом в гряде с помощью магии Erode. С левой от вас стороны тоже есть небольшая гряда, но она оставляет широкие проходы для вторжения в ваш лагерь «желтых» и «красных». (В этих проходах полезно будет поставить по две Сторожевые Башни.) Противники не будут мелочиться – станут нападать довольно мощными группами по 5–20 бойцов. Зачастую эти бойцы будут усилены магиями Bloodlust и Magic Shield.

Как и всегда, жизненно важно взять быстрый старт – быстренько стройте Temple и FireWarrior Training Hut, а затем (для начала) 3–5 Хижин. Планируя строительство лагеря, рассчитывайте на длительную оборону. В конечном счете ваш поселок должен достичь численности в 70–80 человек. У вас должно накопиться около 40 Firewarriors и 10 священников. В проходах поставьте Сторожевые Башни и посадите в них Firewarriors. Только не слишком «разгоняйтесь» при строительстве – в этой миссии ощущается дефицит леса.

Между делом полезно добраться до двух Каменных Голов. Первая из них находится слева от вас за небольшой горной грядой, и вы достигнете ее без проблем (для молитвы надо 6 человек). Получите один заряд заклинания Bloodlust (даже если и не захотите с ним возиться, все равно стоит это сделать, чтобы не достался врагу). Вторая Stone Head находится на острове – туда доберетесь либо на лодках, либо на воздушных шарах (требуется 6 человек). Стало быть, придется построить либо Boat House, либо Balloon Hut. Но дело стоит того – там вы обретете один заряд заклинания Angel of Death (!). Есть и третья Каменная Голова (содержащая Bloodlust), но про нее лучше забудьте – добраться до нее почти нереально, и вас обязательно опередят конкуренты.

Обязательно заряжайте магию Swamp. С помощью нее вы сможете делать своеобразные «минные поля» на подступах к своему лагерю. Эта магия сильно вам поможет, как только «зеленые» сделают пролом в горной гряде. Просто «заминируйте» проход и наблюдайте как в болотах тонут отборные войска «зеленых». Правда, они быстро сообразят, что к чему, и начнут строить воздушные шары. Но это нам только на руку. Шары они будут посылать поодиночке, а вы без труда сможете выбивать «наездников» и захватывать сами шары. Как только накопите с пяток шаров (впрочем, не мешало бы построить и свой Balloon Hut), сажайте на них шамана и Firewarriors – и в контратаку. Сбросьте всю самую разрушительную магию, и вам останется только добить мечущихся «храбрецов». Впрочем, дело это довольно муторное, так как лагерь «зеленых» (как и два других неприятельских лагеря) раскинулся на внушительной территории.

Пока вы будете разбираться с «зелеными», «желтые» и «красные» будут главным образом заниматься междоусобной войной (географическое положение обязывает – их лагеря почти примыкают друг к другу). Не исключены и отдельные (но массированные) набеги на ваш лагерь. Так что лучше заранее расставить защитников лагеря так, чтобы они смогли отбить 2–3 нападения без вашего вмешательства.

Когда покончите с «зелеными», станет немного легче. Подремонтируйте и чуть расширьте свой лагерь. Число воздушных шаров доведите до десятка. Посадите на них шамана и Firewarriors и принимайтесь за следующего конкурента. Причем начать лучше с более сильного противника. (Дело в том, что у другого племени будут развязаны руки, и оно не упустит возможности напасть на ваш лагерь в ваше отсутствие. Так пусть уж лучше это будет более слабое племя.) Сразу же натравите на него Ангела Смерти. Затем накройте его поселок зарядами Earthquake, Fire Storm и Tornado. Основной принцип – задавить как можно скорее. Затем по той же схеме разделаетесь с оставшимся племенем.

МИССИЯ 17: MIDDLE GROUND

Эта миссия немного полегче предыдущей благодаря своей географии. Посмотрите на карту: какая симметрия! Вы и еще три конкурирующих племени расположились по вершинам квадрата, в центре которого стоит Stone Head. Но главное здесь, конечно, не в симметрии, а в двух обстоятельствах, облегчающих вашу жизнь. Первое: вы находитесь на материке не таких уж необъятных размеров, как это было в предыдущей миссии. Следовательно, противники просто физически не смогут раскинуть свои поселки на таких громадных территориях, как раньше.

Второе и главное: Каменная Голова в центре острова, содержащая заклинание Armageddon. Как только это заклинание будет приведено в действие, армии всех четырех племен будут собраны на одну арену, где начнется грандиозная потасовка. После этого от вас уже ничего не будет зависеть: вы не сможете даже применять магию. Останется только наблюдать, кто выйдет победителем. Следовательно, мораль такова: к моменту Армагеддона надо скопить самую сильную армию. (Для справки: простые воины – самая сильная фигура в «куче малой», которая начинается при Армагеддоне. Священники там вообще бесполезны, поскольку в такой заварухе просто невозможно «охмурить» кого-либо. Firewarriors могут немного пострелять своими Fireball'ами, но все же главная роль принадлежит Warrior'ам, как самой сильной фигуре в рукопашной схватке.)

Однако заклинание Armageddon надо сначала добыть. И сделать это непросто, так как молиться на Голову надо очень долго (минут 5). А за это время вас раз двадцать сгонят с насиженного места. Но, собственно, зачем же лезть на рожон? Пусть другие племена гоняют друг друга. Так оно и будет все время происходить. Причем Stone Head будет притягивать их как магнит, так что с самого начала игры вы сможете спокойно развить базу.

Собственно, база у вас почти готова. Осталось только поставить Balloon Hut и нашлепать как можно больше Сторожевых Башен и Хижин. Башен можно сделать штук 12–15, блоки-

ровав подступы по всем трем перешейкам. В сами Башни и возле них ставьте только Firewarriors, коих надобно натренировать человек 40–50. Полезно организовать и вторую линию обороны (на случай, если кто прорвется), состоящую из десятка священников и десятка бойцов. На все свободное пространство ставьте только Хижины. Как только свободное место кончится, можно расширить границы поселка за счет побережья, бросая *вдоль* него заклинание Land Bridge.

Дальнейший план игры зависит от того, какую тактику вы предпочтете: наступательную или оборонительную. Во втором случае вам останется только терпеливо дожидаться, пока одно из племен не завоюет право бросить Армагеддон. А чтобы к этому времени у вас наверняка была самая сильная армия, натренируйте еще штук 50 воинов.

Но лучше предпочесть наступательную тактику (а то можно и посинеть, дожидаясь Армагеддона). Идея такая: с помощью заклинания Flatten последовательно перерезаем все перешейки, ведущие от вражеских баз к Каменной Голове. (То есть сажаем шамана на воздушный шар, с помощью боевых заклинаний разгоняем молящихся от Stone Head, перерезаем перешеек тремя зарядами Flatten и возвращаемся на базу для перезарядки.) После этого вполне реально продержаться требуемое время у Каменной Головы, вымолив заклинание Armageddon.

Если вы уверены в своих силах, то бросайте заветное заклинание. Но перед этим обязательно сохранитесь, так как есть шанс, что вы можете проиграть, даже обладая явно самой сильной армией. Дело в том, что кое-какие детали побоища определяются случайным образом, так что исход битвы всегда бывает другим при повторной загрузке. Не выйдет сразу – перезагрузитесь еще пару раз, пока не достигнете успеха.

МИССИЯ 18: HEAD HUNTER

Не такая уж трудная миссия, в идейном отношении напоминающая предыдущую. Дело в том, что на подступах к лагерю «красных» имеется Stone Head, содержащая заклинание Armageddon. Что это за штука, вы уже знаете. Главное вы уже усвоили: к моменту Армагеддона надо скопить самую сильную армию. По сценарию Армагеддон наступит в начале второго часа игры, если только никто не помешает «красным» помолиться в это время на Каменную Голову. А помешать им очень трудно, так как изначально «красное» племя – самое сильное. (В принципе, вы можете помешать им это сделать, используя весь арсенал магии, но зачем же затягивать игру?!) Исходя из этого, будем строить тактику игры.

Итак, вам не надо никуда «рыпаться», просто планомерно отстраивайте базу, стремясь натренировать как можно больше воинов, ведь воины – самая сильная фигура в рукопашной схватке. С другой стороны, для обороны собственного лагеря вам нужны будут Firewarrior'ы (священников лучше вообще не тренировать.) Всего к концу первого часа игры вам надо натренировать не менее 40–50 воинов и 20–25 Firewarrior'ов. Этих сил вам должно хватить в решающей схватке.

Отстраивая поселок, не забывайте про его оборону: поставьте штук 6–9 Сторожевых Башен вдоль побережья, так как сначала «желтые», а затем и «зеленые» будут наведываться к вам на лодках. «Зеленые» также наведут мостик со своего континента (со стороны вашей Reincarnation Site), но здесь проблем нет – просто «минируйте» его с помощью магии Swamp. Со стороны «красных», которые находятся на одном и том же с вами континенте, можете не ожидать никаких «подлянок» – они все время будут заняты охраной своей Каменной Головы. Если вам не будет хватать места для развития своего поселка, используйте Land Bridge, превратив в участок суши ставшее у вас на пути озерцо.

Когда «красные» начнутся молиться на свою Stone Head, у вас еще будет в запасе 2–3 минуты, чтобы немного поразвлечься и ослабить «красную армию». Пусть для этого шаман направится в сторону «красных» и выпустит свой магический арсенал на патруль и Сторожевые Башни, уничтожив при этом около 20 бойцов.

Ну и когда начнется Армагеддон, не забудьте сохраниться, а затем переиграть, если фортуна повернется к вам не тем местом.

МИССИЯ 19: UNLIKELY ALLIES

Тоже оригинальная миссия. Ваше племя заключило союз с «желтыми», поэтому вы должны не допустить поголовного истребления «желтых», иначе автоматически проиграете миссию. Ситуация осложняется тем, что ваш общий враг – племя «красных» – с самого начала игры заметно сильнее «желтых» и находится с ними на одном материке. Правда, изначально «красных» и «желтых» разделяет горная гряда, но это до поры до времени...

Итак, по порядку. С самого начала игры поставьте заряжаться только заклинания Convert и Land Bridge. Дайте задание шестерым вашим соплеменникам строить Хижину возле Reincarnation Site, а шаман пусть тем временем быстро спустится вниз и завербует шестерых дикарей. Направьте этих шестерых молиться на Stone Head, которая находится на вашем материке. Тем временем вы можете заняться хозяйственными делами и основать второй поселок здесь, внизу, возле Каменной Головы. «Настреляйте» дикарей и в первую очередь постройте FireWarrior Training Hut, затем Temple и Warrior Training Hut. Собственно, вы не очень-то много успеете построить, как поступит сообщение, что «красные» применили заклинание Erode. Этим заклинанием они пробили брешь в горной гряде, отделяющей их от «желтых», и готовы на них напасть.

Вот теперь надо очень быстро проделать один трюк. Для этого у вас должен быть один заряд Land Bridge и два заряда Teleport (последнее заклинание «выбивается» из Каменной Головы). Итак, телепортируйте шамана на один из пиков прорубленной гряды и соедините его с другим пиком с помощью магии Land Bridge. Тем самым проход к лагерю «желтых» будет вновь закрыт, а компьютерный противник столь тупой, что не догадается повторно применить Erode (видите ли, «по сценарию не положено»). После этого вы уже можете совершенно не опасаться за судьбу «желтых». Конечно, «красные» будут строить лодки и атаковать «желтых» с моря, порой принося им ощутимый ущерб, но они уже никогда не смогут полностью разделаться с «желтыми».

Вам же осталось только телепортировать шамана назад и вплотную заняться собственным хозяйством. Теперь вам надо организовать глухую оборону собственного материка. Для этого по всему побережью стройте Сторожевые Башни, ставя на них Firewarriors. Как можно больше башен наклепайте на той стороне, которая обращена к лагерю «красных». (Кстати, там очень не помешает поднять часть суши с помощью заклинания Land Bridge, чтобы ликвидировать маленький залив.) Не забывайте и про «верхний» поселок, где лучше всего ставить одни только Хижины. В перспективе у вас должен получиться поселок с 80–100 жителями, среди которых должно быть 40–50 Firewarriors, 10 священников и 10 воинов. Если не будет хватать места, используйте магию Land Bridge, Erode и Flatten, отвоевывая у моря участки суши или подрезая горы.

Но не успеете вы еще отстроиться, как противник применит заклинание Land Bridge, связывая свой материк с вашим. Чем ему ответить, вы знаете – «минируйте» перешеек зарядами Swamp либо перережьте его с помощью Flatten или Erode.

Как только оборона вашего поселка будет надежной, поставьте Balloon Hut (вы не забыли оставить для него место?) и постройте 5–6 воздушных шаров. Посадите на шары шамана и Firewarriors и направляйтесь к Каменной Голове, находящейся на вражеском материке. Завидев это, к вам кинется отряд «красных». Обрубите им дорогу с помощью Erode или Flatten, и можете спокойно молиться.

Вы получите сразу два «бонуса». Во-первых, недалеко от вас начнет извергаться вулкан (но вы можете не опасаться, так как находитесь достаточно высоко), который сметет приличный кусок поселка «красных». Во-вторых, вы получите один заряд за-

клинания Volcano. Особо не мешкая, заберитесь на воздушные шары и устройте второй вулкан аккурат по центру поселка «красных». Далее – дело техники. Чтобы быстрее добить противника, призовите всех бойцов со всего материка (если, конечно, вы не перерезали перешеек).

P. S. На маленьком острове имеется еще одна Каменная Голова, окруженная болотом. Поэтому вам придется пожертвовать десятью соплеменниками, чтобы добраться до нее. Содержит она лишь один заряд магии FireStorm, так что вряд ли игра стоит свеч.

МИССИЯ 20: ARCHIPELAGO

Эта миссия поначалу покажется вам сущим кошмаром. Еще бы: ваш противник обладает мощнейшим заклинанием Angel of Death (причем вы никак не можете помешать ему выпускать этих «ангелочков»!), а у вас его нет. У противника уже отстроена приличная база, а вы – на голом месте. Более того, вы находитесь на острове, на котором можно разместить только пару зданий. Конечно, вы можете «собрать» все близлежащие острова в единый материк с помощью магии Land Bridge, но на это уйдет время... И все же есть один тактический ход, который позволит вам быстро исправить положение.

По порядку. С самого начала заряжайте только заклинания Convert, Lightning и Land Bridge. Завербуйте всех дикарей своего острова и постройте сначала FireWarrior Training Hut и Хижину. К этому времени будет готов один заряд Land Bridge. Соединитесь с любым из двух близлежащих островов. Завербуйте и там всех дикарей и постройте Хижину, Temple и Warrior Training Hut. Начните тренировать 10 Firewarriors, 5 воинов и 5 священников. Далее стройте только Хижины (расширяясь за счет Land Bridge). Не мешало бы на побережье построить 2–3 Сторожевые Башни, так как «гости» не заставят себя долго ждать – приплывут на лодках. Вам надо обязательно отбить у них 2 лодки. (Следите за шаманом: если приплывет, угостите его молнией.) Примерно с этого времени начните заряжать магию Magical Shield.

Вам предстоит отбить 3–4 атаки, прежде чем поступит сообщение, что противник применил заклинание Angel of Death. Сказанное означает, что страшное чудище уже летит к вашему острову. Сажайте шамана, 7 Firewarriors и двух воинов в две лодки и гребите к тому острову, на котором находится Stone Head. (Соплеменников, оставшихся в вашем поселке, придется бросить на произвол судьбы – тут ничего не сделать.) Начните молиться на Каменную Голову. В результате вы получите один заряд магии Land Bridge. Стоило ли возиться? Да, стоило! Ибо, заслышав вашу молитву, приплывут охранники на 4–5 лодках (и эта охрана будет снята с дежурства возле Vault of Knowledge). Прибывать лодки будут поодиночке, так что вы разделаетесь с неприятелем без малейших потерь с вашей стороны.

После этого наденьте магическую защиту (заклинание Magical Shield), прыгайте в лодки и гребите к тому месту, где находится Vault of Knowledge противника, но на берег не сходите! Просто курсируйте вдоль берега – ваши Firewarriors (оставаясь неуязвимыми!) будут автоматически отстреливать всех, кто будет сбегаться по сигналу тревоги. Если скопится «могучая кучка», можете и долбануть молнией для ускорения процесса. Как только поток защитников иссякнет, высаживайтесь на берег и молитесь на Vault of Knowledge. Вы получили заветное заклинание и одновременно почти обескровили армию противника!

Ваши шансы уравнялись. Далее возвращайтесь на базу и начинайте планомерно отстраивать поселок, отвоевывая клочки суши с помощью Land Bridge. Стройте как можно больше Хижин. Это важно по двум причинам. Во-первых, вам обязательно надо обогнать противника по скорости выработки маны. Во-вторых, в случае налета Angel of Death в Хижинах можно будет укрыть добрую половину армии (делайте это заблаговременно.) А как только появится «ангелочек» противника, уводите шамана и группу из 20–25 Firewarriors в море (тем самым вы их сбережете от чудища), защищайте их с помощью Magical Shield и либо курсируйте вдоль вражеского побережья (если врагов еще много), либо высаживайтесь (когда поч-

ти не останется вражеских воинов) и громите все подряд. Как только у вас зарядится Volcano, можете пойти на решительный штурм.

МИССИЯ 21: FRACTURED EARTH

Тяжелая миссия. В ней вы попадаете в вулканический мир, в котором вместо привычной воды – раскаленная лава. Вы будете жить буквально на вулкане, так как на суше имеются геологические разломы (вы скоро поймете, что это такое, и научитесь их определять), которые рано или поздно активизируются, выбрасывая из себя потоки лавы (после этого они самоликвидируются). Если такой разлом находится в лагере противника, то это только сыграет вам на руку. А если он недалеко от вашего лагеря? Оказывается, ничего страшного. Эти разломы можно ликвидировать с помощью магии Flatten (так что с самого начала игры начинайте заряжать это заклинание). И, наоборот, эти разломы можно активизировать с помощью заклинания Erode (эта информация вам на будущее, когда начнете громить противника).

По порядку. Отправьте трех соплеменником молиться на Тотем (благодаря этому ликвидируется часть разломов недалеко от вашей Reincarnation Site), а сами быстренько обратите в свою веру штук 20–30 дикарей. Отправьте пятерых из них молиться на Stone Head (это даст вам 2 заряда магии Erode), а сами начинайте развивать поселок, стараясь держаться подальше от геологических разломов. Как и обычно, тренируйте в основном Firewarriors, но обязательно наштампуйте с дюжину обыкновенных воинов (зачем это надо, объясню позднее). Поставьте заряжаться только заклинания Blast, Lightning, Magical Shield и Flatten. Обносите свой лагерь Сторожевыми Башнями со всех сторон, в том числе и со стороны «огненного моря».

На вас будет совершено несколько «наземных» набегов, но они совсем не страшны. Зато очень опасен воздушный налет (когда увидите, что на вас летят воздушные шары, обязательно сохраните игру). Заключается он в том, что противник напускает на вас одновременно 4–5 воздушных шаров, на которых сидят Firewarriors, защищенные Magical Shield. Так что ваши Firewarriors против них попросту бессильны. Но способ борьбы с ними все же есть: защитите своих воинов такой же магией Magical Shield и «натравите» их на воздушные шары. Воины попрыгают в корзины и сбросят оттуда ненавистных Firewarriors. Но главная опасность в другом – к вам пожалует и шаман, знающий заклинание Volcano. Если он успеет его применить, будет почти катастрофа. Вы должны его упредить, поразив его молнией. Сделать это непросто, так как стрелять вам придется по движущейся мишени. Кроме того, почти одновременно вам нужно будет манипулировать своими воинами. Тем не менее, отбить такой налет вполне реально, надо только немного попрактиковаться (должно получиться с 3–5 попыток).

Как только налет будет отбит (и тем самым вражеский шаман будет на минуту выведен из игры), сажайте своего шамана и Firewarriors (неплохо бы их защитить Magical Shield, если еще остались заряды этой магии) на трофейные воздушные шары и летите прямиком к Vault of Knowledge противника, которая стоит на отшибе от вражеского лагеря. Сокровищницу охраняет совсем небольшой патруль, с которым вы разберетесь без труда. А пока шаман молится, сравняйте с землей близлежащие постройки – Хижину, Spy Training Hut и Сторожевую Башню (с последней поаккуратнее, так как в ней засел священник). Как только шаман закончит свою молитву, вы получите мощнейшее заклинание Volcano. Считайте, что самая трудная часть миссии уже позади.

Возвращайтесь в свой лагерь и переходите в глухую оборону, развивая и дальше свой поселок. Вам надобно расширить его до 80–100 человек и натренировать штук 50 Firewarriors. За это время вам придется отбить еще несколько воздушных налетов.

Когда зарядится заклинание Volcano, после очередного воздушного налета переходите в контратаку: сажайте на шары своих Firewarriors (защитив их Magical Shield) и устройте аналогичных налет на лагерь противника. В первую очередь активизируйте пару разломов с по-

мощью заклинания Erode, затем сбросьте Volcano где-то в центре вражеского поселка. Выпустите вообще всю магию. Если видите, что враг почти подавлен, можно бросить всех своих соплеменников на неприятельский поселок. Но это вряд ли; поэтому, скорее всего, придется вернуться в свой лагерь, дождаться перезарядки магии и повторить вылазку (возможно, и не один раз).

МИССИЯ 22: SOLO

Эта миссия – прямо отдых после затяжного кошмара предыдущих двух. И пусть вас не обескураживает то, что пройти ее нужно только одним шаманом, ничего не строя.

Прямо перед собой вы увидите Тотем. Помолитесь на него. Вот это да! Вам зарядили по полной программе все заклинания. Вызовите Ангела Смерти и сразу же поставьте на подзарядку соответствующее ему заклинание Angel of Death. Рядом с собой, на островке, вы увидите второй Тотем. Проложите к нему дорогу с помощью магии Land Bridge и помолитесь на него. Вы получите заряд маны, который полностью восстановит вам магию Angel of Death. Но не спешите выпускать второго «ангелочка». Идите в сторону лагеря «красных» и садитесь на лодку. (Не обращайте на «красных» ни малейшего внимания: Ангел Смерти в одиночку расправится со всем племенем.)

Теперь сориентируйтесь по карте. Видите возле материка «желтых» островок, над которым болтается воздушный шар? Рядом с ним есть еще один – совсем крошечный. Вот и гребите к этому крошечному, высаживайтесь на него, с помощью магии Land Bridge взбирайтесь на соседний остров и садитесь в воздушный шар. Теперь выпускайте Ангела Смерти (желательно в сторону Сторожевой Башни, чтобы он сразу же снял оттуда Firewarrior'а). Снова осмотритесь. Видите рядом с собой гору, напоминающую кратер потухшего вулкана? Всадите в ее центр заряд магии Volcano. Благодаря такому сочетанию вулкан поднимется очень высоко и сметет почти все постройки. Вам останется порушить и добить совсем немного – достаточно будет всадить пару Торнадо и пару Swamp.

Как только с «желтыми» будет покончено, летите к материку «зеленых», но подлетайте со стороны Тотема. Бросьте Earthquake на FireWarrior Training Hut, а сами тем временем спуститесь с воздушного шара и помолитесь на Тотем. Вы получите порцию маны, достаточную для подзарядки магии Angel of Death. Выпускайте «ангелочка», садитесь на воздушный шар и вперед – крушить «зеленых», благо зарядов мощной магии у вас более чем достаточно.

Миссия проходится за 10–15 минут.

МИССИЯ 23: INFERNO

Несмотря на свое «адское» название, эта миссия не такая уж сложная: она допускает оригинальное географическое решение.

Прежде всего осмотритесь. Найдите в центре материка Stone Head. К северу от нее начинают отстраивать свою базу «красные», а с востока – «зеленые». Возле Stone Head есть несколько холмов. Идея состоит в том, чтобы соединить их при помощи магии Land Bridge в единую горную гряду, которая отделит вас и от «красных», и от «зеленых». После этого вы сможете совершенно спокойно развиваться.

По порядку. Навербуйте штук 20 дикарей и идите к Stone Head. Но поселок начните строить немного южнее и западнее от Каменной Головы, вне будущего «каменного мешка». (Потом поймете, почему.) В первую очередь постройте FireWarrior Training Hut, а дальше ставьте только Хижины. (В этой миссии можно вообще обойтись без священников и обычных воинов.) Конечно, заманчиво построить несколько Сторожевых Башен, но сейчас время дороже – надо как можно быстрее накопить маны для заклинания Land Bridge (пока заряжайте только это заклинание, правда, полезно иметь «на всякий пожарный» парочку Lightning). Первоначальную защиту базы вам обеспечат 10–15 Firewarriors.

Вам понадобится три заряда Land Bridge, чтобы отгородиться от «красных», и один, чтобы отгородиться от «зеленых». Затем заряжайте только Flatten. Вам будет нужно три заряда этой магии, чтобы «подрезать» в трех местах пологие склоны образовавшегося «каменного мешка» со стороны противника. После этого противник в принципе не сможет залезть на каменную гряду, причем он такой тупой, что даже не догадается пробить брешь с помощью Erode.

Не ставьте своих Firewarriors на гряду, как бы заманчиво это ни было (и тем более не стройте там Сторожевых Башен). Дело в том, что вражеские шаманы будут находиться на соседних пригорках и просто не допустят такого безобразия – будут бить молниями или насылать рой. Более того, они построят там Сторожевые Башни, благодаря чему их молнии смогут доставать до Stone Head и даже чуть дальше (вот почему не стоит строить там зданий, а также молиться на Голову на начальном этапе игры.) Конечно, с вражескими шаманами можно поиграть в игру «кто быстрее жахнет молнией». Но не советую: дело это достаточно нервное и хлопотное, к тому же одновременно с двумя вряд ли справитесь.

Но вернемся к нашему поселку. Продолжая строить Хижины, поставьте Balloon Hut и сделайте один воздушный шар. Посадите на него шамана и с помощью Flatten «подрежьте» пологие склоны «каменного мешка» со стороны врага. Все! Теперь уж точно ни «красные», ни «зеленые» вас не достанут. Правда, еще остается некая опасность набегов со стороны «желтых» (у них свой, отдельный материк), так что по побережью полезно поставить штук 5 Сторожевых Башен и наклепать еще десяток Firewarriors. Впрочем, это скорее только меры предосторожности, поскольку ваш участок берега «желтым» почему-то не нравится, и они все норовят пристать со стороны «красных» и «зеленых» (тем лучше!).

Наступает третья фаза игры. Поставьте заряжаться только Lightning, Angel of Death и Erode. (И, разумеется все время стройте и стройте Хижины: чем их больше, тем быстрее заряжаются заклинания.) Как только будет готово по одному заряду двух последних заклинаний, сажайте шамана на воздушный шар и направляйтесь к каменной гряде, разделяющей поселки «красных» и «зеленых». При подлете снимите молниями Firewarriors со Сторожевых Башен. Затем выпустите Ангела Смерти, который набросится на патруль, бегающий по каменной гряде. Теперь никто не мешает вам применить Erode и тем самым убрать перемычку между «красным» и «зеленым» племенем. Что тут начнется! Вы столкнули лбами двух агрессоров.

Возвращайтесь в лагерь и продолжайте строительство Хижин. Заряжайте все заклинания. Теперь можно направить шестерых соплеменников молиться на Каменную Голову, поскольку враждующим шаманам будет уже не до вас. Stone Head будет непрерывно снабжать вас зарядами FireStorm. Дальше миссию можно проходить как угодно.

МИССИЯ 24: JOURNEY'S END

Довольно своеобразная миссия, в которой периоды продолжительного затишья сменяются бурными атаками. Особенно тяжело придется в самом начале игры.

Оглядитесь: «зеленые» находятся на отдельном материке, а с материками «красных» и «желтых» вас соединяют два узких перешейка. Идея заключается в том, чтобы перерезать эти перешейки, тем самым обезопасив себя от наземных атак.

По порядку. «Настреляв» штук 20 дикарей, постройте FireWarrior Training Hut и дальше стройте пока только Хижины. Поставьте на зарядку только магии Blast и Flatten. Натренируйте 10 Firewarriors – на первое время хватит. Вскоре «зеленые» соединят свой материк с вашим при помощи Land Bridge и бросят на вас небольшую армию. С ней проблем не будет.

Вам надо как можно быстрее перерезать перешеек, соединяющий вас с «зелеными» (на это уйдет два заряда Flatten). Затем перережьте перешеек, ведущий к лагерю «красных» (вам придется отбить одну наземную атаку с их стороны), потом – ведущий к лагерю «желтых».

Отключите Flatten и начните заряжать Lightning и Land Bridge – вам надо немного расширить свой материк (достаточно будет 2–3 зарядов этой магии, выстреливаемой *вдоль* побере-

жья). Постройте Warrior Training Hut и Temple и натренируйте человек 10 священников и столько же воинов. Рассредоточьте Firewarriors (коих у вас должно быть 15–20) вдоль побережья, так как теперь вам предстоит отбить несколько морских атак со стороны «красных» (опасайтесь шамана!). Но Сторожевые Башни пока не стройте (а Хижины продолжайте строить).

Теперь вам предстоит пережить несколько тяжелых минут. «Зеленые», отчаявшись достать вас с берега (а вновь применить Land Bridge ума не хватает), пустят на вас Ангела Смерти. Постарайтесь рассовать свою армию по Хижинам и особенно берегите своего шамана (лучше увести его в море, ведь у вас должны быть трофейные лодки). Несмотря ни на что, продолжайте строить Хижины.

Когда Ангел Смерти издохнет, верните шамана и восстановите прежнюю численность своей армии. Поставьте заряжать Land Bridge и Angel of Death. Вот теперь можно начать строить Сторожевые Башни – утыкайте ими все побережье вокруг (штук 15). У вас должно быть не менее 15 Хижин, чтобы обеспечивать быструю зарядку заклинаний. Постройте Balloon Hut и сделайте один воздушный шар. Посадите на него шамана и летите к тому месту, где селения «зеленых» и «красных» отделяет узкий пролив. С помощью Land Bridge соедините там материки – теперь у этих племен будет повод для вражды.

Пусть шаман отлетит немного в сторону (чтобы не достали Firewarriors), но сам не улетает. Теперь план такой. Держите своего шамана возле лагеря «зеленых» и периодически туда наведывайтесь, чтобы шарахнуть их шамана молнией (это легко сделать, так как «зеленые» весьма беспечно относятся к своей защите). Цель – не дать больше ни разу вражескому шаману бросить заклинание Angel of Death (ведь в случае его «смерти» четверть его маны переходит к вам). Сами же периодически натравливайте на «зеленых» своего «ангелочка» (вот для чего вам нужна максимально быстрая перезарядка магии). При быстром поступлении маны вы сможете выпускать Ангелов Смерти так часто, что они одни справятся со всем «зеленым» племенем.

Не забывайте о своем лагере. Время от времени посматривайте за тем, что творится в его окрестностях, ведь «красные» не прекратят своих попыток вторгнуться к вам с моря. Ваш же шаман будет далеко от базы и не сможет в случае чего помочь своей магией. Поэтому ваша база должна быть защищена на 200 процентов.

Как только разделаетесь с «зелеными», можете спокойно вздохнуть. Дальше можно использовать какую угодно тактику для разгрома двух оставшихся племен.

МИССИЯ 25: THE BEGINNING

Это бонус-миссия. Как вы поняли из заставочного ролика, вы вознеслись на небеса, так что теперь можете бросать заклинания непосредственно в любую точку карты. (Фигурка шамана в этой миссии попросту отсутствует.) Представляете, как это замечательно! Можно, к примеру, сразу же влепить вулкан (если, конечно, у вас есть заряд Volcano) аккурат в центр вражеского поселка, не ломая голову над тем, как пробиться через охрану.

Только не спешите радоваться. Первые полчаса игры будут очень тяжелыми. И для начала внимательно осмотритесь. Базы противника находятся совсем рядом, и у каждого из враждебных вам племен изначально есть весьма внушительная армия. К счастью, вы находитесь почти на острове, который соединен шестью перешейками с такими же островами. (Вообще, география этой миссии поразительно симметрична.) Идея состоит в том, чтобы перерезать эти перешейки. Тогда враждебным племенам ничего не останется, как воевать друг с другом, и они практически оставят вас в покое. Тем временем вы сможете укрепить и достроить свою базу (дабы обеспечить быструю зарядку заклинаний), а затем просто задавить всех своей магией.

Но все это в будущем. А пока что с самого начала игры отправьте тренировать человек 20 священников и ничего не стройте (попросту не успеете). Сьященники будут полезны на тот случай, если отдельные бойцы прорвутся в ваш лагерь (а это неизбежно произой-

дет). Конечно, полезно было бы иметь Firewarriors, но вся беда в том, что скоро начнется такая свистопляска, что вы просто не сможете командовать своими войсками, уделяя все время только магии. Священники же могут работать в «автоматическом» режиме; самое главное – их не могут «охмурить» вражеские священники.

С самого начала поставьте заряжаться только заклинания Lightning и Flatten. Все внимание уделяйте тому, что происходит на базах противника. Ваша главная задача – ни в коем случае не допустить массовой атаки на свой лагерь. Если увидите, что противник скопил большие силы на направлении, ведущем к вам, сбросьте на него FireStorm (но учтите, что у вас есть только два заряда этой магии). Если уже нет FireStorm, то можно шарахнуть вражеского шамана молнией – тогда, возможно, атака и не состоится. С этой же целью можно использовать и Торнадо.

Но что делать, если противник уже бросил на вас очень крупные силы? Здесь проходит трюк с использованием заклинаний Hypnotize и Convert. Фокус состоит в том, чтобы создать у противника впечатление, что на него напали сзади. Делается это так. Предположим, что передовые части врага вот-вот ворвутся в ваш лагерь. Вы бросаете Hypnotize на тех бойцов (лучше – на воинов), которые бегут в арьергарде (то бишь, отстают от передовых). Тогда передовые части вместо того, чтобы ворваться в ваш лагерь, повернут назад и начнут разбираться с неожиданно появившимся врагом. Возникнет сумятица, после которой вражеская армия, скорее всего, отойдет назад (то ли боясь удара сзади, то ли «забыв» о своих планах?). С помощью же магии Convert можно завербовать дикарей в тылу врага. Эффект будет таким же.

Если же этот фокус не сработает или все заряды Hypnotize и Convert будут исчерпаны, тогда ничего не останется, как нашлепать побольше болот перед наступающей армией. Но берегите Swamp и старайтесь использовать это заклинание только в крайних случаях.

Словом, в первые полчаса игры вам предстоит продемонстрировать чудеса ловкости и изобретательности. Сохраняйтесь как можно чаще.

Как только у вас будет три заряда Flatten, перережьте перешеек, ведущий к лагерю «красных», так как «красные» наиболее агрессивны. Затем отрежьтесь от «зеленых» и «желтых» (и пусть вас не смущает, что «зеленые» уже понастроили на перешейке свои Хижины; просто потребуется не 3, а 5–6 зарядов Flatten – только и всего). В периоды затишья можно равномерно перераспределять священников по своему лагерю, а также шарахать молниями вражеских жрецов (это полезно в двух отношениях: можно сорвать вражескую атаку, да и четверть запаса маны врага перейдет к вам, что в большинстве случаев окупает затраты на один заряд Lightning).

Как только будут перерезаны все три перешейка, ведущие к вражеским базам, можете вздохнуть спокойно. (Конечно, остаются еще три перешейка, но по ним можно добраться до вашей базы только окольным путем, так что противники скорее перегрызутся друг с другом, чем доберутся до вас.) С этого момента можете заняться своим лагерем: тренируйте воинов и Firewarriors, стройте Хижины и Башни. Однако продолжайте пока что заряжать только Flatten и Lightning, так как лучше всего перерезать и три оставшихся перешейка. А уж после этого можно развернуться зовсю – заряжайте все, что вашей душе угодно, и громите врага.

Игорь Савенков

RED JACK: REVENGE OF THE BRETHREN

РАЗРАБОТЧИК	DreamFactory
ИЗДАТЕЛЬ	CyberFlix inc.
ВЫХОД	август 1998 г.
ЖАНР	квест-аркада
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 166 МГц или выше
Оперативная память	16 Мб
Привод CD ROM	восьмискоростной
Рекомендуется 3Dfx	

Если вы любитель только квестов или любитель только аркад, если вы не признаете смешение жанров, то эта игра вряд ли вам подойдет. Авторы игры Red Jack смогли очень ловко смешать два жанра: квест и аркаду. Причем именно в такой последовательности. Сейчас во многие аркады добавляют элементы квеста, а вот квесты всегда остаются квестами. Здесь же вам придется не только таскать с собой массу предметов, разговаривать и решать головоломки, но и махать мечом, и уворачиваться от ударов противника. При этом в игре чувствуется какое-то очарование. Возможно, из-за достаточно легких логических задачек, которые решаются быстро. Возможно, из-за смены действий между руками и мозгами. Возможно, из-за спокойной ненавязчивой музыки, которая очень хорошо подходит таинственной атмосфере игры. Возможно, из-за прекрасной трехмерной графики... Да-да, этот квест полностью трехмерен. Правда, и содержится он при этом на трех дисках (а Phantasmagoria на скольких?..) Вы обладаете полной свободой взгляда, но, к сожалению, не перемещения. А возможно, это очарование создается всеми этими качествами. В общем, если вы уж сядете за игру, несколько часов удовольствия вам обеспечены.

УПРАВЛЕНИЕ

Управление в игре осуществляется двумя способами: мышкой и клавиатурой. Иногда значительно удобнее применять мышку, иногда клавиатуру, а иногда просто необходимо одновременно применять и то, и другое.

Esc – пропустить анимацию;

Пробел – вызвать контрольную панель (сохранение, загрузка, возврат в игру, выход, новая игра);

Стрелки – управление перемещением героя (вперед, повернуть направо, повернуть налево);

От **Ctrl + 0** до **Ctrl + 9** – настройка громкости звука от тихого до громкого (также доступна в контрольной панели);

Ctrl + Q – закончить игру и вернуться к контрольной панели (без возможности продолжить игру).

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Ваш герой, Николас, обладает сундуком, в который он может складывать найденные предметы и откуда может их извлекать в дальнейшем. Сундук находится в левом нижнем уг-

лу и невидим до того, как вы наведете на него курсор мыши. Чтобы открыть его, просто щелкните по нему. Когда вы берете предмет, достаточно просто подвести курсор с этим предметом к вашему сундуку и щелкнуть левой кнопкой мыши.

Перемещение в пространстве осуществляется либо мышью (для неторопливых действий, а также для различной стрельбы), либо клавиатурой (для точных и своевременных). Когда указатель мыши выглядит как стрелочка, ведущая вперед, щелчок левой кнопкой передвинет вас на следующий экран. Подведя же курсор к одному из краев экрана, вы заставите вашего героя повернуться/посмотреть вниз/посмотреть вверх.

Во время боя вы видите в правом верхнем углу две полоски по десять делений в каждой и две бутылочки тех же цветов: красную и зеленую. Красная полоска – ваша жизнь, зеленая – сила (со временем восстанавливается). Из каждой бутылочки вы можете сделать два глотка, которые слегка повысят вашу жизнеспособность. Потеря пунктов жизни ведет к гибели, потеря пунктов силы – к тому, что вы не сможете быстро наносить и отражать удары. Кстати, содержимое бутылок восстанавливается после каждого боя.

Также вы видите в левом верхнем углу (во время боя) жизнь и силу противника. Таким образом вы всегда можете понять, успеете ли вы добить противника прежде, чем он вас.

Очень хорошо действует тактика «удар – отскок». Вы наносите удар, а затем сразу же отскакиваете назад. При такой тактике противник не нанесёт вам никакого урона.

Не забывайте: бессмертных противников не существует!

ПРЕДЫСТОРИЯ

Существовала лучшая банда пиратов всех времен. Это была банда Рыжего Джека (Red Jack). Она была непобедима. Но однажды их предали. Испанские галеоны уничтожили корабль и людей Рыжего Джека. Умирая, он поклялся отомстить. Его последний вздох совпал с первым вздохом вашего героя, Николаса Доува. Спустя 17 лет Николас наконец был подготовлен, чтобы отомстить предателю. В это же время какой-то человек решил убить Николаса, живущего на острове под названием Lizard Point.

ПРОХОЖДЕНИЕ

УРОВЕНЬ 1: Остров

Итак, приключение Николаса начинается. И убийцы уже в пути. Два экрана вперед. Поворот налево. К дому. В дверь. Поговорите с братом Николаса (в течение почти всей игры ваши разговоры ничего не меняют, но в зависимости от того, есть ли перед вами определенная задача, вам периодически все же придется выбирать нужную из предложенных фраз). Мы узнаем, что в баре находится капитан пиратского корабля, стоящего в гавани. Выходим из дома. Поворачиваем налево и идем в к группе домов. На площади говорим с кузнецом (лысый человек в красной рубашке), затем говорим с Элизабет (красивой женщиной), затем идем к отдаленному дому, это бар. Стучимся в дверь. Заходим внутрь. Говорим с капитаном. Для того чтобы попасть на его корабль, нам надо достать меч, научиться сражаться, убить акулу и принести доказательство последнего. Выходим из бара. Сразу же поворачиваем направо, обходим бар и видим дверь.

Заходим внутрь. Берем крысиный яд. Выходим, идем на площадь. Идем направо. Говорим с рыбаком (тем, который отрезает рыбьи головы). В результате мы должны выпросить у него ведро с рыбьими внутренностями, которые так любят акулы. Закончив разговор, вытаскиваем из сундука эти внутренности и на них действуем крысиным ядом. Получится отравленный корм. Идем на пристань. Разговариваем со злобным пиратом, а затем с негром. Потом поднимаемся к маяку, заходим внутрь. Слева на полу находится люк. Заходим в него. Идем к сундуку. Открываем его, берем меч и пистолет, читаем записку. Закрываем сундук,

беседуем со старым пиратом. Он расскажет нам историю о том, как Рыжий Джек украл сокровище испанцев, как кто-то предал его, как их корабль затонул в лагуне рядом с островом, как Рыжий Джек проклял сокровище и как он пообещал свою долю тому, кто выявит предателя. После фильма говорим с пиратом. Затем покидаем маяк. Идем на площадь, затем в лес (два экрана, затем направо, на берег). На берегу поворачиваем налево, разговариваем со сбежавшим пиратом. Разворачиваемся на 180 градусов, садимся в лодку, проплываем на один экран вперед, бросаем в воду ведро с отравленной рыбой. Возвращаемся на берег, смотрим в рот акуле, забираем зуб. Уходим с пляжа, на нас нападает убийца. Пират нас спасает, говорим с ним и узнаем, что если мы принесем ему эля, то он научит нас драться. Идем в бар. Говорим с барменом, он даст нам эля, возвращаемся в лес, к пирату. Говорим с ним. Идем на пристань. Поворачиваем направо, за дом. Там стоит наш знакомый. Он предлагает научить нас защищаться, драться, уворачиваться и затем сдать экзамен (fight). Хорошенько потренируйтесь в каждом виде упражнений, победить Лаяла вы сможете легко. Он даст нам хороший совет: «Если это не ты, значит, это враг». После победы идите к капитану и поговорите с ним. Вы в команде.

На корабле поговорите со всеми, вы узнаете много нового. И в том числе познакомитесь с Салливан, девушкой, которая будет вас сопровождать. Затем постреляйте по мишеням из пушек. После этого войдите в дверь рядом с Салливан и поговорите с капитаном.

УРОВЕНЬ 2: Ямайка, Королевский Порт

Переговорив с капитаном, поворачивайте налево и идите к двери, виднеющейся вдалеке. Заходите внутрь, переговорите с Урзули, предсказательницей. Вы узнаете, что ваша деревня разрушена. После того как Урзули исчезнет, выходите на улицу. Там вам предстоит сражаться против двух убийц. Победить не сложно, главное – не бояться в крайнем случае использовать жизненный напиток, а также интерактивные элементы (груда ящиков справа, крышка от бочки слева). Затем вам придется переговорить с тюремщиком. В любом случае вы попадете в тюрьму.

Поверните налево и поговорите с испанским солдатом, он расскажет вам много интересного. Затем поверните еще раз налево, откройте деревянный ящик, проведите кружкой по железным прутьям на окне и получите от Салливан бутылку с ромом. Повернитесь лицом к тюремщику, и он конфискует бутылку. Поговорите с ним и скажите, что вы хотите пить (I'm thirsty). Через некоторое время он выпьет и заснет. Теперь поверните к окну, откройте деревянный ящик, достаньте оттуда ложку и поковыряйте ею любой камень под окном. Возьмите камень и только после этого закройте ящик. Повернитесь лицом к решетке и киньте камень в ружья, стоящие у стены. Посмотрите вниз, возьмите ключи. Откройте дверь. Возьмите сундук, стоящий у стены. Подойдите к двери, но не открывайте ее. Обязательно сохраните игру. Поверните налево и переговорите с заключенным. Затем вы вместе выйдете и его убьют. Вам же нужно будет убить всех стражников. Запоминайте, откуда вылезают стражники и в какой последовательности. У вас достаточно большая жизнестойкость, так что вы выдержите много попаданий. Если вы не видите врага вокруг, то скорее всего он засел где-то наверху.

УРОВЕНЬ 3: Таинственный Остров

Поверните направо, откройте ящик (фомкой), возьмите предмет, который можно взять, прочитайте записку. Идите назад. Поворачивайте направо, на маленькую тропинку.

Продолжение на стр. 73

Идите по ней вплоть до ворот с лицами. Приглядитесь к лицам и сделайте так, чтобы на обоих было умиротворенной выражение. Идите вперед. Пройдя немного по мосту, развернитесь и посмотрите на верх ворот. Там будет изображена комбинация из камней. Запомните

ее. Развернитесь и продолжайте путь. Зайдите (щелкните) на одну из платформ. Сразу же нажимайте «ОК». Салливан вызовется вам помочь. Снова залезайте на платформу. Поставьте камни в нужную позицию. Когда вы помещаете камень в ячейку, противоположная платформа двигается. Чтобы вынуть камень из ячейки, просто щелкните по человеку, который перед ним стоит. Чтобы положить камень в свободную ячейку, щелкните по нужному камню, находящемуся у вас. Итак, вы в лавовой пещере. Чтобы ее пройти, вам понадобится умелая работа с клавиатурой (мышь не используйте!). Существует два типа камней: постоянные и исчезающие. Постоянные – большие глыбы. Исчезающие (через несколько секунд после того, как вы на них наступили, и появляющиеся заново, как только вы с них спрыгнули) – маленькие, плоские. Много платформ отсутствует, и вам надо нажать на несколько рычагов, разбросанных по залу, дабы появились дополнительные. Чтобы пройти этот зал, нажимайте вперед, вперед, два раза направо, вперед, вперед, налево, вперед, направо, вперед, направо, вперед, направо, вперед, налево, вперед, направо, вперед, вперед, вперед, направо, вперед, налево, вперед (обязательно сохранитесь!), направо, вперед, вперед, налево, вперед, налево, вперед, вперед, налево, три раза вперед, направо, вперед, вперед. Всё!

Попав на перепутье, идите налево. Не спешите! Огнеметы проходить очень легко, главное – запомнить момент, когда они перестают стрелять (сохраняйтесь после каждого огнемета). В конце нажмите рычаг, развернитесь и идите спокойно назад, в противоположную комнату. Хватайтесь за кольцо. Идите вперед. Вынимайте маску. С мумией драться бесполезно, она неуязвима. Поэтому просто пытайтесь перерубить стебель справа. Когда вам это удастся, мумия погибнет. Снова хватайтесь за кольцо. На перепутье сворачивайте направо. Идите вперед. Открывайте дверь. Идите вперед. Поднимайтесь по ступенькам справа. Обходите трон с любой стороны. Посмотрите на скелет Рыжего Джека. Возьмите блестящий ключ. Вы станете членом Братства. Поговорите с Анной (Салливан) и сообщите ей, что Рыжий Джек – ее отец. Идите наверх и заходите в разрушенное бамбуковое здание слева. Идите в дальний его конец и откройте сундук найденным ключом. Вы найдете книгу. Пролистайте ее. Это судовой журнал. В конце будет рецепт, которым вам придется в дальнейшем воспользоваться. Можете потренироваться в стрельбе из катапульт (это тоже понадобится). Возвращайтесь в комнату с лавой. Проходите ее и идите на берег. Поворачивайте направо, поднимайтесь по лестнице до двери. Вставьте маску в дверь. Идите дальше. Поднимитесь по лестнице и вставьте штуку, которую вы нашли в деревянном ящике на берегу, в горн. Спускайтесь вниз по лестнице и поворачивайте направо. У дверей лежит факел, возьмите его. Теперь возвращайтесь на пляж. Подействуйте факелом на место для костра. Поговорите с прилетевшим ученым Рокфишем.

УРОВЕНЬ 4: Крепость Черной Бороды

Поговорите с ученым, затем с Анной. Поверните на 180 градусов и откройте стоящую рядом с вами бочку, возьмите один кусочек угля. Еще раз на 180 градусов и вперед – в лифт. Передвиньте рычаг справа в позицию «Bar». Заходите в комнату. При разговоре с Рокфишем выберите вторую фразу. Затем переговорите со всеми находящимися в баре. Выпросите у Лаяла (большой матрос) немного порошка. Для этого поговорите с ним два раза. Затем идите налево, за стойку бара. Приготовьте напиток, как написано в рецепте: литр рома (одно вливание в кружку), две щепотки селитры (saltpeter), одна щепотка серы (sulfur), один брикет угля, одна столовая ложка сиропа ипекаки (ipecac), красный перец, две порции эля. Сохранитесь. Затем идите в сторону лифта. Рокфиш заберет у вас напиток. К вам приедет капитан Черная Борода. Поговорите с ним. После достаточно продолжительного разговора он заснет, а на базу нападут. Вам надо будет стрелять из пушки. Боеприпасы у вас не ограничены, поэтому стреляйте непрерывно. Будет три уровня, на которых будет множество наемников. Старайтесь сбивать летящие в вас мечи и мешочки с порохом. После этого вам предстоит

сражение с Боуном. Убить его очень легко. После разговора с Черной Бородой вы отправитесь в Карфагену спасать своих друзей.

УРОВЕНЬ 5: Карфагена

Пройдите немного вперед. Поговорите с Рокфишем и с Анной. Встаньте на платформу и попросите Анну повернуть рычаг слева («Turn the valve on the left»). Вы опуститесь вниз. Откройте дверь, пройдите в комнату с речкой и закройте за собой дверь. Теперь идите налево и поверните рычаг с надписью «Fill». Крикните в трубу в потолке, чтобы Анна и Рокфиш встали на платформу («Get on the raft»). Затем вернитесь к рычагам и поверните рычаг с надписью «Drain». Поговорите с Рокфишем, скажите ему «Go around...», затем встаньте на платформу посреди реки. Скажите Рокфишу, чтобы он потянул за цепь («Pull the chain»). То же самое скажите Анне. Ворота откроются полностью Повернитесь на 180 градусов и перерубите веревку мечом. Рокфиш погибнет. Поднимитесь вверх по лестнице, выслушайте Анну. Идите дальше, открывайте дверь. Переговорите с Элизабет и со своим братом. Затем спускайтесь на нижний этаж. Идите до противоположной стены с проходами. Спускайтесь вниз по лестнице в комнату. Там вас будет поджидать мастер пыток. В сражении вам придется воспользоваться умением уворачиваться. Каждый раз, когда вы сумеете увернуться от комбинации ударов (обычно два), вы пройдете на один экран вперед. В конце концов (на третьем экране) вы сможете взять меч, но не пытайтесь убить палача, он слишком быстр. Просто отойдите назад и щелкните на котелок с лавой, подтолкните пыточного мастера на лаву и ударьте один раз мечом. Вы победили.

Возьмите ключ, затем поднимитесь по ступенькам (не выходя из комнаты) к бассейну и возьмите лупу со свечой, оставшейся от Рокфиша. Возвращайтесь в комнату, из которой пришли. Поднимайтесь по лестнице. Открывайте дверь ключом, заходите внутрь. Подойдите к доспехам. Из каждого доспеха возьмите специальный ключ. Вернитесь в комнату с Анной. Открывайте коробки на стенах, ставьте в пазы соответствующие фигурки и дергайте за рычаг. Всего вы должны дернуть четыре раза. Затем идите к большому рычагу на выступе и дергайте его. Поднимайтесь по лестнице к комнате, которая раньше была закрыта. Поговорите с Элизабет и братом. Заходите в комнату. Идите к книжной полке (правой, если зайти в комнату) и щелкайте на ней. Будет много разговоров и долгий мультик.

УРОВЕНЬ 6: Таинственный Остров Рыжего Джека

Сначала вам предстоит убить одного испанского солдата. Затем броситься спасать несчастную Анну. Бегите в комнату с двумя лестницами (где есть горн). Идите к двери, нажимайте кнопку. Маркес вас ждет. Убить его невозможно, поэтому надо сначала отступать до упора, а потом пытаться нажать на кнопку около двери. Когда вам это удастся, начинайте активно наступать. И держите некоторое время Маркеса на площадке рядом с Анной. Когда он попадет в ловушку, бегите быстрее в комнату с горном, зовущим осьминога, и дайте из него сигнал. Главному вашему врагу придет конец. Теперь немедленно возвращайтесь на пляж и бегите на помощь Черной Бороде. Поменяйте умиротворенное выражение лиц у статуэток на злобное. Все солдаты погибнут. Затем расстреляйте два испанских галеона (они должны утонуть).

ВСЁ!!! Победа! Сокровище ваше! Рыжий Джек всё-таки появится на встрече, и вы будете несколько удивлены его видом. Ну и конечно, необходимо закончить дело массой разговоров на различные темы. Элизабет и ваш брат поженятся. Черная Борода вернется к себе в крепость, а Лаял всегда будет готов помочь.

Теперь вы полноправный (и богатый) капитан-пират.

Александр Рытиков

THE FIFTH ELEMENT

РАЗРАБОТЧИК	Kalisto
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ВЫХОД	сентябрь 1998 г.
ЖАНР	3D-arcade
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 133 MHz
Память	32 Мб
Рекомендуется 3Dfx	

Делать игры на основе кинофильмов – давнишняя любовь игровых компаний. Практически все сколь-нибудь значительные фантастические (да и не только фантастические) фильмы обретали вторую жизнь в виде компьютерных игр. Иногда это были хорошие игры, иногда плохие. Впрочем, было у всех этих игр (исключением служит, пожалуй, только Blade Runner) одно общее – они все были аркадами.

Вот и у фильма Люка Бессона «Пятый элемент» появилась своя игра-продолжение. Сделана она на движке, впервые примененном в другой игре под названием Nightmare Creatures. В результате мы получили полностью трехмерную аркаду в стиле Tomb Raider, но со своей «фишкой». Дело в том, что в игре два главных героя – девушка Лилу (Leeloo) и таксист Корбин (Korben). Лилу неплохо дерется, а Корбин умеет стрелять из различного оружия (пистолеты, пулеметы, гранатометы). С этим связано наличие двух различных тактик игры: Лилу смело кидается в ближний бой, а Корбин предпочитает отстреливаться из-за угла. Врагов у нашей «сладкой парочки» будет много, однако все эти нехорошие личности – полные идиоты, что для аркады совершенно правильно. Сам по себе игровой процесс затягивает, что связано, по всей видимости, с нестандартностью большинства миссий.

Явное недовольство игра вызовет только у двух категорий игроманов – тех, кто не любит аркады вообще, и тех, кто любит девушек с большим бюстом (тут Лилу явно уступает Ларе Крофт).

МИССИЯ 1: Nucleolab

Корбин должен проникнуть в Nucleolab и отыскать там лабораторию клеточной реконструкции (Cellular Reconstruction Laboratory).

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Миссию вы начинаете на крыше одного из зданий, рядом с такси. Бегите прямо и спускайтесь по лестнице вниз. Выбежав на площадку, убейте нескольких охранников. Расстреляйте генераторный блок у дальней стены, отключив тем самым лазерный барьер. Пробежав по металлическим дорожкам, вы вскоре увидите улетающее такси.

Если прыгнуть на телепорт справа внизу, то вы найдете несколько приятных и, кстати говоря, очень полезных вещичек.

Бегите дальше, прыгайте на карниз здания. Расстреляйте заграждение из стекла и ныряйте вниз. Очутившись в подвале, бегите направо до лазерного барьера, преграждающего дорогу к телепорту. Запрыгивайте по куче ящиков наверх. Расстреляйте преграду и уничтожьте генераторный блок – отключится лазерный барьер. Спускайтесь вниз и прыгайте в телепорт. Бегите по коридору прямо и уничтожьте стеклянный «столб» в центре зала. Продолжайте свой путь до тупика.

Здесь используйте небольшую «машинку» – она отключит очередной лазерный барьер. Туда и направляйтесь. Свернув направо, окажетесь в лаборатории. Активизируйте консоль управления роботом, он разрушит решетку в стене. Прыгайте внутрь и уничтожьте генератор силовых полей. Возвращайтесь к открытым теперь комнатам. В одной из них отключите лазерный барьер, преграждающий дорогу к телепорту, а в другой возьмите зеленую карточку доступа у охранника. Пробегите по коридору и прыгните в телепорт. Пройдя по коридору, уничтожьте биологическое хранилище слева. Из него выплывет нечто осьминогоподобное и дезактивирует лазерный барьер своим телом. Бегите прямо по коридору и прыгайте в телепорт. Чуть дальше по коридору находится лазерная преграда: отключите ее, расстреляв через решетку генератор, и проходите дальше. Зайдя в лабораторию, включите компьютер...

МИССИЯ 2: NYPD

Корбин арестован. Лилу должна его освободить.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Бегите по коридору прямо, убейте охранника и проберитесь сквозь лазерное заграждение. Убейте нескольких охранников и бегите налево. Вскоре вы окажетесь в ловушке из лазерных лучей. Не беда, в левой стене имеется отодвигающаяся панель. Используйте ее и бегите дальше. Заходите в ближайшую дверь слева и кнопкой отключите лазерный барьер. Выйдя обратно в коридор, запустите агрегат. Он откроет проход дальше. Спускайтесь по лестнице в зал. Пройдите в дальнюю правую дверь и, убив полицейского, включите компьютер. Вернитесь в зал и поднимитесь обратно по лестнице. По левую сторону открылась закрытая ранее дверь. Убив двух полицейских, активизируйте консоль и, выйдя в коридор, бегите налево. Разбейте решетку и на руках проберитесь через пропасть. Вскоре вы окажетесь в круглом зале с провалом в центре. Вокруг имеется несколько дверей, но открыты из них лишь две. Одна ведет в тир, где ничего интересного, кроме энергощита и пары охранников, нет. Зато вторая приведет вас в компьютерную комнату, где необходимо нажать три кнопки, чтобы открылись три двери. Войдя в зал, заходите в первую дверь справа – окажетесь рядом с камерой Корбина. Освободите его, нажав кнопку на щите управления.

МИССИЯ 3: Escape from NYPD

Корбин свободен, но полицейские подняли тревогу. Необходимо выбраться из участка.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Взорвите бочку с горючим в правой камере. Образуется провал в стене. Поднимайтесь вверх по лестнице и, разбив решетку, выбирайтесь в комнату с консолью. После ее активизации откроются окна наружу (в этой комнате вы были в прошлой миссии). В вашем распоряжении полторы минуты, чтобы добраться до выхода. По истечении этого времени окна вновь закроются. Удобней сначала расчистить себе путь от охранников, а уж потом активизировать таймер еще раз и без проблем добраться до спасительной комнаты. А чтобы вы не блуждали, вот вам ориентиры: в круглом зале первая дверь налево, а з коридоре (уже за пропастью) второй пролет направо (не считая решетки). Выбирайте карниз здания и бегите по нему, попутно убивая обезьяноподобных монстров. Спуститесь по лестнице вниз и в небольшом зале активизируйте пульт. Взорвите бочки и запрыгивайте в такси.

МИССИЯ 4: Cornelius

Отец Корнелиус знает секрет абсолютного оружия против Зла. Лилу должна отыскать элемент Земли, спрятанный где-то в его апартаментах. Корбин должен принести элемент Огня в апартаменты священника.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Такси приземлилось на небольшой площадке перед входом в здание. Лилу направилась к ближайшей двери. Поднявшись по ступенькам, она столкнулась с парнем спортивного сложе-

ния. Расправиться с ним не составило особого труда. На столе Лулу обнаружила энергощит. Поскольку дверь в соседнем помещении оказалась закрыта, пришлось выбить окно и выбраться на карниз здания. Единственный проход отсюда – перепрыгнуть на карниз напротив. Сальто в воздухе, и девушка уже на другой стороне. Внутри этого здания оказались две лестницы: направо и налево. Лилу направилась по левой лестнице (направо закрытая синяя дверь). В небольшой комнате она столкнулась с двумя полицейскими. Выход отсюда был только один – маленькое окошко в полу. Выбив его подсечкой, девушка выбралась на очередной карниз.

Теперь ей предстояло трудное испытание. Необходимо перебраться на руках по решетчатым подвесам на другую сторону пролета между небоскребами. Пришлось внимательно следить за интервалами движения аэротакси, в противном случае они просто скидывали бы Лилу в пропасть.

Расправившись с очередной порцией охранников, вы оказались возле линии местного метрополитена. По путям можно перебраться в другое здание, главное – отслеживать интервалы движения поезда, иначе столкновение неизбежно. Вам необходим дальний правый балкончик. (Если перепрыгнуть с него на соседний и вышибить окно, обнаружите энергетический щит. Еще один лежит на крыше рядом с рожицей из биг-мака.) Расправившись со всеми охранниками, вы оказываетесь у окна, через которое видна комната соседнего здания: там стоят бочки с горючим и бродят несколько головорезов. Необходимо закинуть туда гранату, и взорвавшиеся бочки освободят проход (пролом в стене, куда можно перепрыгнуть). Вскоре вы окажетесь на очередном карнизе. Направляйтесь через воздушное такси в виде лодки и через окно внутри уничтожьте двух полицейских – рядом с ними есть переключатель двери (добираться через улицу). Теперь вы в подземке. По путям доберитесь до робота-мороженщика, здесь можно обзавестись очередным энергощитом. Пройдя до конца пути и повернув налево, окажетесь в обширной комнате. Убив охранника, берите горшочек с цветком – это и есть элемент Земли.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Начало миссии на той же площадке. Но теперь открылась синяя дверь. Сразу за дверью включите компьютер. Заберите элемент и выберитесь на карниз. Убив полицейского в библиотеке, заберите у него патроны (пушка в комнате с маленьким окном в полу). Выйдите из библиотеки и перебирайтесь к зданию через «дорогу». Если подняться сразу наверх и пострелять по энергощиту, то можно подобраться к двери, но пока она закрыта. У очередного подъема неподалеку дергайте переключатель и перепрыгивайте к соседнему карнизу (если прыгнуть на соседний балкон и разбить окно, найдете секрет). Пробейте себе дорогу к складу (и это не просто, т. к. у охранников теперь есть гранаты, которыми они не преминут воспользоваться). В самом дальнем помещении (через мост) дергайте переключатель, и откроется дверь (к которой можно подобраться через крышу такси). Туда и направляйтесь. Возьмите там «ключ». С его помощью можно открыть дверь, забаррикадированную упавшим металлическим пролетом. Вы попадете в кабинет Корнелиуса. На этом вторая половина миссии закончится.

МИССИЯ 5: Zorg's HQ

Зорг (Zorg), союзник зла, схватил отца Корнелиуса. Корбин и Лилу должны вызволить его из штаб-квартиры Зорга. Лилу должна отыскать билет в Fhloston Paradise, а Корбин – отключить систему безопасности центрального компьютера.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Миссия начинается на площадке перед входом в апартаменты Зорга. Перед вами три закрытых двери, к каждой из которых нужна карточка доступа. Первую карточку возьмите у охранника и откройте с ее помощью правую дверь. Проход дальше закрыт. Взорвите решетку справа и на руках переберитесь на другую сторону пропасти. Разбейте еще одну решетку и убейте робота-«паука» (убивается только в рукопашной схватке). Идите направо, в комнате обнаружите неработающий «телепорт». Запускайте лифт снаружи (управление напротив телепорта) и выбирайтесь на улицу. По карнизам перебирайтесь на следующую площадку. Разбив окно,

забирайтесь в здание. Уничтожьте «паука» и, пройдя в комнату направо, взорвите большое решетчатое окно. Выбравшись на площадку, залезайте по контейнерам наверх. Пройдите по решеткам налево и в зале с «пауком»-охранником прыгайте вниз. Убейте мерзавца и откройте ворота переключателем на стене. В очередном зале поднимитесь по ящикам и вызывайте лифт. Вынесите решетку и поднимайтесь наверх – это секрет с оружием. Вернитесь в зал и по контейнерам поднимитесь к двери сверху. Активизируйте здесь пульт и направляйтесь к открывшемуся проему. Пройдя по коридору направо, окажетесь в комнате трех телепортов.

Телепорт № 1 (слева от входа): убив охранников, пройдите вперед, активизируйте переключатель (он откроет одну из дверей позади). Нажмите все красные кнопки. Зайдя в открывшуюся дверь, активизируйте все переключатели, откроются три закрытых ранее прохода. В двери напротив можно использовать один из телепортов.

Маленький проход справа от входа приведет вас к кабинету Зорга, но вход в него пока закрыт.

Маленький проход слева – секретная комната с энергощитом и дополнительной жизнью.

Прыгнув в телепорт, вернитесь в комнату с тремя телепортами и прыгайте в...

Телепорт № 2 (центральный): вновь приведет вас в комнату трех телепортов.

Телепорт № 3 (справа от центра): ведет в самый первый «неработающий» телепорт.

Пройдите к двери, расположенной в центре решетчатого комплекса (под залом с «пауком», помните?). Теперь дверь здесь откроется, и вы сможете нажать два переключателя. Первый запустит лифт у кабинета Зорга, второй откроет очередную дверь. За открывшейся дверью соберите гранаты и отправляйтесь к кабинету Зорга. Поднимайтесь на лифте на верхний карниз. Взорвите воздухозаборники в центре крыши и прыгайте вниз. Здесь есть две открытые двери и «неработающий» телепорт. Заходите в ту, из которой выползет робот-«паук», и берите билеты. Миссия за Лилу окончена...

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Корбин начинает свою часть миссии на крыше штаб-квартиры Зорга. Пройдите к мерцающему энергетическому барьеру (чтобы пройти в него, придется сделать небольшой крюк: если идти прямо, барьер окажется закрыт). Этажом ниже (перемещение на лифте) имеются две закрытых двери и «неработающий» телепорт. На самом нижнем этаже возьмите карточку доступа. Поездив по этажам, найдите лазерную пушку и еще одну карточку доступа. На втором сверху этаже вы обнаружите действующий телепорт, прыгайте в него. Оказавшись в комнате с двумя «переходами» (тот, что в центре, закрыт), идите в дверь налево. Убейте робота-охранника, проберитесь сквозь лазеры и дезактивируйте второй лазерный проход. Пройдя по последнему, уничтожьте четырех роботов-«пауков». Зайдите в комнату слева и отройте при помощи консолей три двери. За двумя из них будут телепорты.

Телепорт № 1 (слева от входа): идите по проходу налево и активизируйте консоль в желтой комнате. Вернитесь и идите по центральному проходу, заходите в дверь, открытую консолью (оранжевого цвета), за вами захлопнется дверь. Включите компьютер слева. Идите по левому проходу и сверните в синий коридор с вырывающимися из стен струями газа. Вернитесь в зал с компьютерами, все их запустите и идите по правому проходу. Возвращайтесь в розовую комнату и прыгайте в...

Телепорт № 2 (справа от входа): вы сразу поймете, куда попали – Лилу уже была здесь. Пройдя прямо, убейте охранника и нажмите кнопки в порядке, указанном на правом пульте в розовой комнате. Проходим в открывшиеся ворота и прыгаем в левый телепорт.

Вы окажетесь в оранжевой комнате, но на верхней площадке. Входите в дверь за вашей спиной и активизируйте систему безопасности. Начнется отсчет обратного времени. Необходимо успеть вернуться к такси на крыше. Надеюсь, вы помните, что путь туда лежит через лифт... Миссия окончена.

МИССИЯ 6: Escape from Zorg's HQ

Корбин убежал из здания, но необходимо найти выход для Лилу.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Бегите прямо, взрывая канистры с горючим. Подбежав к развилке над пропастью, активизируйте две консоли. Перепрыгните на полуразрушенную площадку справа и активизируйте в комнате два пульта. То же проделайте в комнате слева. Откроется проход впереди. Направляйтесь туда, активизируйте лифт и поднимайтесь наверх. Поверните налево и, пройдя по обрушившейся круговой решетке, прыгайте на площадку на той стороне пропасти (допрыгнуть не удается, но на руках вы проберетесь к комнате с консолями). Активизируйте консоли и идите в зал с двумя лифтами (справа от первого лифта). Левый лифт работает, поднимайтесь и нажимайте кнопки. Заработает правый лифт. Поднявшись на нем, обнаружите секрет. Спускайтесь вниз и пройдите в железную дверь. Справа за бочками еще одна призовая комната.

Пройдите прямо и взорвите решетки. В левой части сплетения труб – выход наружу. Но есть смысл (если есть время) побродить поблизости и добрать парочку дополнительных жизней.

МИССИЯ 7: Depths of N.Y.

Необходимо помочь Корбину и Лилу найти необходимое снаряжение.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Вы у разбитого такси. Спуститесь на улицу и, уничтожив несколько полицейских, идите налево. Используя крышу машины, переберитесь через забор, пропасть и выйдите на площадь. Зайдите в центральный проход, выведите из строя очередного блюстителя порядка и проползите под полуопущенную дверь. Перепрыгните на ближайший балкончик и заходите внутрь здания. Продолжайте прыгать по карнизам – пока путь однозначен. Вскоре дойдете до развилки. Направляйтесь налево и, убив зеленого инопланетянина, возьмите карточку доступа. Вернитесь и идите направо. Откройте карточкой красную дверь и дойдите до комнаты с двумя полицейскими. Избавившись от них, разрушьте энергощит – откроется золотая дверь в коридоре. На лифте спускайтесь вниз и, пройдя прямо, дерните красный рычаг. Теперь идите налево и заходите в открывшуюся дверь. Убив нескольких инопланетян, переберитесь по потолку на другую сторону провала. В ближайшей же комнате обнаружится очередная карточка (у инопланетянина), а в дальней стене можно открыть проем (лучше его издали взорвать). Поверните налево (ориентир – здоровенный монстр) и через некоторое время вы окажетесь в зале с множеством каменных подвесов. Переберитесь к комнате с зеленым субъектом и из нее проползите в коридор. Зайдите в красную комнату и активизируйте все консоли (откроются три двери). Неподалеку вы отыщете комнату с рубильником, когда дернете его вниз, опустится мост. По нему и идите. Поднимитесь на колонне вверх. Активизируйте платформу-лифт (необходимо бомбой уничтожить красный энергощит). Дальше – внимание! Чтобы продолжить путь, необходимо уцепиться руками за решетку справа от платформы. Сделать это совсем не просто и, вполне возможно, придется помучиться. В зале уничтожьте всех монстров и разбейте очередной генераторный щит, откроется желтая дверь. Пройдите внутрь. Миссия закончена.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Начинаете миссию там же. Бороться с врагами сложно. Поэтому быстро бегите к углублению между зданий по первой широкой улице и возьмите лучемет. Дальше через синее такси и пропасть направляйтесь на улицу, перегороженную забором. Уберите всех полицейских и расстреляйте генераторную панель по ту сторону решетки. Откроется дверь аварийного выхода, и вы сможете пройти дальше по улице. Спускайтесь в метро и откройте большую железную дверь (карточку нужно предварительно забрать у обезьяноподобного монстра возле полуопущенной двери). Убейте всех монстров и идите в направлении, указываемом зелеными стрелками. Пройдя немного по зеленому лабиринту, наткнетесь на перегородку – она легко взрывается. Первая дверь направо открыта. Соберите здесь всю необходимую амуницию и уничтожьте всех монстров. Теперь вы оказались в затопленной части лабиринта. Здесь необходимо включить два красных рубильника (лабиринт небольшой, так что это не составит особого труда). В зале с зеленым

отстойником включите красный рубильник и пройдите в третью (от рубильника) дверь. Еще два рубильника, и направляйтесь к первой двери зала. При помощи карточки откройте ворота.

МИССИЯ 8: The Factory

Лилу и Корбин скрылись от полиции на территории завода. Корбину нужно подыскать подходящий для побега вид транспорта, а Лилу – найти Водный элемент.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Из комнаты идите направо и, зайдя в комнату с компьютерами, погасите лазерный барьер. Пройдя в заводской зал, проберитесь под решеткой налево. Пробежав по трубе, перепрыгните на каменную площадку и нажмите кнопку – заработает металлическая платформа. Переберитесь еще по одной трубе и откройте кнопкой дверь, где необходимо поработать с компьютером (он поднимет платформу). На руках переберитесь на противоположную сторону. Преодолев очередную трубу и убив нескольких монстров и охранников, запустите компьютер (дверь за вами закроется, но откроется проход в красную комнату). В красной комнате нажмите кнопку на пульте и ползком выбирайтесь в очередной зал (здесь можно разжиться энергией и дополнительной жизнью) и прыгайте в телепорт.

Спуститесь на платформе вниз, убейте пару инопланетян и разрушьте решетку в стене. Пробежав по узкому коридору и перепрыгнув по нескольким платформам, прыгайте в очередной телепорт. Из комнаты с охранниками сверните направо. Вы оказались в большом заводском цеху. От его центра сверните направо, включите компьютер (это снимет лазерную защиту с пульта управления неподалеку). Пройдите в открывшуюся дверь. Свернув два раза налево, окажетесь у Водного элемента.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Оказавшись в комнате, сразу же возьмите гранатомет (**Tab** – кидать гранаты; клавиша **5** – пулеметная очередь). Расстреляйте пульт генератора за лазерным барьером (барьер отключится). Дальше все ваши действия такие же, как в первой части миссии, но в первом зале направляйтесь прямо, выстрелом уничтожьте систему управления генератором, запрыгивайте в комнату и включайте компьютер (платформа снаружи придет в движение). Выходите и прыгайте на эту платформу. Теперь необходимо запрыгнуть на передвижную решетку, а с нее – сразу в левый проем в стене, где можно отключить лазерные преграды. На решетке перемещайтесь дальше по заводу, попутно отстреливая охранников в окнах. Забирайтесь в первый же большой проем слева и подбирайте ракетомет. Пройдя по коридору налево, спуститесь в очередной зал. На лифте опуститесь на стоянку такси, активизируйте консоль в дальнем углу. Поднимитесь в комнату на лифте и при помощи кнопки заставьте такси подняться в воздух. По их крышам переберитесь на другую сторону и овладейте такси.

МИССИЯ 9: Astroport

Корбин и Лулу в астропорте. Корбин должен отыскать элемент Воды (Water Activator), а Лилу – отыскать космический «шаттл» для побега.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Выбейте решетку и перепрыгните на другую сторону пропасти. Идите направо, пока не доберетесь до одного из залов астропорта. В этом зале есть консоли доступа по карточкам. Возьмите одну из карточек доступа в кармане форменной одежды охранника, висящей на вешалке. Проползите через пролом в стене в одну из комнат и дезактивируйте лазерный барьер, преграждающий путь на второй уровень. Поднявшись наверх, идите налево и, разбив решетку, уничтожьте вентилятор в дальнем краю коридора. Убейте охранника и заберите у него карточку «Hold». Теперь идите в симметричный участок справа от подъема и в самой дальней комнате используйте карточку на компьютере. Откроется проход в коридоре. Туда и направляйтесь. Прыгайте вниз и откройте дверь вещевого транспортера. Идите «по течению» до первого проходи-

мого поворота направо и там до предпоследнего поворота налево. На руках переправьтесь на ту сторону и на лифте поднимайтесь в большой зал. В нем, перемещаясь на железных платформах, необходимо включить два переключателя (на стене слева и на дальнем правом столбе) и добраться до телепорта на противоположном краю. Вы попадете в зал с малозаметными телепортами. Это поле шесть на шесть. Если обозначить клетки, как на шахматной доске, то прохождение: f6-e6-d5-c5-b5-a4-a3-a2-b1-c1-d1-e1-f1-f2. На руках перелезьте на ту сторону пропасти, разбейте решетку. Перед вами – космический корабль.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

В центре нижнего этажа астропорта с помощью консоли отключите лазерные барьеры. Поднявшись по лестнице, идите направо. Выбив решетку, зайдите в правую дверь и при помощи компьютера отключите вентилятор в симметричной части этажа. Направляйтесь туда, пройдя под подвижному мосту, спуститесь вниз и откройте выстрелом первую дверь справа. Заходите внутрь, пройдите по коридору, включите компьютер. Возвращайтесь в коридор и заходите в дальнюю левую дверь, дезактивируйте лазерный барьер и возьмите карточку с номером 5435. Начнется обратный отсчет времени. Быстро бегите дальше по коридорам в основной зал астропорта и используйте карточку на правом автомате доступа. Повторите эту операцию еще для двух аппаратов. Освободится проход. В очередном зале убейте охранников. У одного обнаружится карточка «Pass». У дальней стены зала стоят наши старые знакомые – автоматы для карточки 5435. Что ж, придется опять побегать. Пройдя в очередной зал, включайте компьютер. Откроется выход. Но чтобы покинуть космопорт, нужно еще найти Водный элемент. Он расположен за левой (от центрального зала) грудой камней – необходимо еще два раза сбегать за карточкой 5435. Теперь путь свободен.

МИССИЯ 10: Call from Zorg

Необходимо быстро уничтожать телефоны, по которым звонит Зорг. Иначе астропорт взорвется. Стрелка-указатель поможет разобраться, какой телефон уничтожать. Главное – действовать очень быстро.

МИССИЯ 11: Fhloston Flight

Корбин и Лилу направлялись на «шаттле» к Fhloston paradise, но мангалоры (Mangalores) захватили корабль, взяв экипаж в заложники. Лилу должна вызволить их из плена. Корбин же должен запустить корабль.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Выбежав в коридор, активизируйте две консоли и направляйтесь к открывшейся двери. Выбейте решетку и спрыгните вниз. Оказавшись в коридоре с кучей смешных, весело пищащих зверушек, идите направо. По решеткам проберитесь до двери, ведущей в «Желтый отсек», сверните налево и в комнате активизируйте дальнюю консоль (ближнюю лучше не трогать – взорвется). Зайдя в открывшуюся дверь, включайте четыре компьютера. Тот, что в дальнем левом углу, хоть и взорвется, зато откроет путь в обширную секретную область, где можно восстановить жизненные силы. Выйдя обратно, направляйтесь в левую (от входа) желтую дверь и идите направо по лестнице. В дальнем правом углу зала с компьютерами активизируйте консоль и ныряйте в очередной проход. Пройдя до упора по красному коридору с лавовыми провалами, взорвите решетку слева. Прыгая по платформам, переместитесь во второй зал. Здесь необходимо пробраться в центр зала (там бродит обезьяна с пистолетом) и включить компьютер, после чего бегите к открывшейся двери. В этом зале проделайте то же самое. В очередном компьютерном зале стукните по консоли и прыгайте в красное окно напротив. В дальнем красном коридоре разбейте решетку и проберитесь в зал с работающими «механизмами». Вам нужно пройти подряд три таких зала и в каждом активизировать по компьютеру «Multipass» (во втором зале возьмите карточку доступа у охранника). Пройдите в комнату с компьютерами, включите рабочий.

В очередном помещении нажмите красное табло на стене. Поднимайтесь по лестнице в кабину пилотов. Миссия завершена.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

В самом начале включите те же два компьютера и бегите в открывшуюся дверь. Освободите забаррикадированный ящиками проход и спрыгните вниз. Убейте инопланетянина и через решетку взорвите дверь изнутри. Прыгайте в красный проем. По балкам забирайтесь наверх. Из комнаты идите направо и активизируйте две консоли в центре. Пройдя в очередной зал, включите еще два компьютера и направляйтесь в открывшуюся дверь. То же проделайте в третьем зале и идите через лазерные барьеры. В зале разбейте левую решетку и двигайтесь дальше по красному коридору, попутно включая компьютеры. Дойдя до компьютера с красной карточкой, поверните направо (проход с сундуками). Вы попадете в уже знакомые красные залы. Идите в самый первый и разрушьте завал из сундуков, дерните рубильник и спускайтесь вниз. Проберитесь сквозь лазерные заслоны. Поднимитесь на платформе вверх и продолжайте путь по подвесным сеткам среди мерцающих лазеров. Преодолейте комнату с двумя молниями (пробегите за ними, сверните в сторону, дождитесь, когда они пройдут мимо вас обратно и продолжайте путь). Пройдя в очередной зал, запустите генераторы корабля.

МИССИЯ 12: Fhloston Paradise

Зорг задумал уничтожить космическую станцию, на которую прибыли Лилу и Корбин. Необходимо отобрать у Зорга карточку доступа и дезактивировать бомбу (задание для Корбина). А также разыскать элемент Воздуха (задание для Лилу).

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Выйдя в большой зал, поднимитесь по лестнице наверх и идите направо. Сверните в первый переход налево и прыгайте в телепорт. Переберитесь на противоположную сторону большого зала и, запрыгнув по ящикам наверх, в комнате активизируйте компьютер. Направляйтесь к открывшимся воротам (к ним нужно переехать на кране). Взорвите груду бочек и проходите в большой зал. Переберитесь на платформе на противоположную сторону и идите по левому проходу. В дальнем конце желтого коридора возьмите карточку и идите в правый от входа проход.

В зале прыгайте вниз, включайте в дальней комнате рубильник и прыгайте в телепорт. Опять переберитесь на платформе на ту сторону, возьмите карточку «Pass». Включив в дальнем конце коридора компьютер (вы у него уже были), идите в левый поворот (опять же от входа, а не от компьютера). Здесь заработала платформа. С ее помощью перебирайтесь на противоположную сторону и бегите по коридору. У развилки сверните налево. Возьмите элемент Воды. Код для взятия слева направо: зеленый, зеленый, красный, красный, красный. Теперь от развилки бегите налево. Уничтожьте вентилятор и сверните направо. Добравшись до желтой комнаты, разбейте вентилятор и прыгайте вниз. В зале найдите подъемник. Вновь спрыгните вниз. Дальше по коридору расположены «шикарные» апартаменты. Зайдя сюда, закончите миссию.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Поднимитесь наверх, сверните направс и в самой дальней комнате дерните рычаг. Теперь идите на противоположный край зала и направляйтесь в освободившийся коридор. Весь дальнейший путь однозначен, только не забывайте периодически сворачивать в маленькие комнатки и включать в них различные переключатели. Вскоре вы упретесь в стену. Взорвите ее при помощи стоящего рядом агрегата и бегите дальше. Вскоре вы увидите Зорга, но при попытке его убить он исчезнет – бегите дальше. Дойдя через вентиляторы до тупика, включите один из вентиляторов. Отыщите его (он недалеко) и, пройдя, поднимитесь вверх на лифте. Бегите по коридору, активизируйте в одной из левых дверей кнопку и продвигайтесь дальше. Вскоре одна из дверей за вами захлопнется. И вы останетесь один на один с Зоргом. Увы, он снова исчезает. Нажмите кнопку справа (за стойкой бара) и бегите к открывшейся двери в левом кры-

ле игрового зала. Продолжайте свое движение по коридору. Скоро вы увидите Зорга, но он вновь исчезнет, оставив после себя золотую карточку. Подберите ее. Миссия закончена.

МИССИЯ 13: Machine Room

Комета приближается к Земле. Необходимо срочно вернуться. Корбин должен отыскать несколько энергетических элементов для запуска «шаттла». Лилу же в это время разыщет огненный камень.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Оказавшись в зеленом зале, идите в единственную открытую дверь. Спуститесь вниз, убейте «паука»-охранника и заходите в левую дверь. Переберитесь через «лазерный коридор». Вы попадете в зал с зеленым энергетическим полом (на него лучше не наступать) и островком в центре. Вам предстоит путь через серию подобных залов. Придерживайтесь все время правой стороны и вскоре (пообщавшись с несколькими компьютерами) окажетесь у комнаты с телепортом. Прыгайте в него и идите по левой стороне провала. Зайдите в комнату с синими компьютерами и при помощи них откройте дверь на противоположной стороне пропасти. Зайдите внутрь и, свернув налево, нажмите кнопку (зеленую карточку вы должны были отыскать в одном из зеленых залов).

Справа от входа находится консоль, для которой нужна синяя карточка. Спускайтесь в зал и, убив охранника, возьмите у него желтую карточку. Пройдите зал насквозь и убейте очередного стражника – синяя карточка у него. Нажмите еще две кнопки и переберитесь в следующий зал. Здесь отыщите участок с желтой колонной в центре и нажмите за ней красную кнопку. Направляйтесь туда, где по коридору блуждают желтые молнии и, пройдя это место, выходите в зал, откуда начинали миссию. Пройдите в открывшуюся дверь. Путь по красному коридору вполне однозначен. Поднявшись наверх, переберитесь по подвесным платформам по правой стороне. Очередной провал преодолейте на платформах. Убив «паука», зайдите в дверь и возьмите красную карточку у охранника. Используйте в зале с лазерным центром пульт управления – откроется дверь. В очередном зале доберитесь до двери в дальнем левом углу. Еще один зал: спуститесь на лифте вниз, убейте «паука». Поднимитесь по спирали островков наверх. На постаменте лежит один из элементов.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Бегите прямо по коридору. Пробежав зал насквозь, поднимитесь по лестнице направо и бегите по периметру. Нажмите красную кнопку, и откроется одна из дверей. Пробежав дальше, возьмите у охранника желтую карточку. Нажимайте красную кнопку в центре зала (на верхнем этаже) и бегите в открывшиеся ворота. Спрыгивайте вниз с металлической дорожки. Убейте охранника – теперь синяя карточка у вас. Пробегите по периметру этого зала, нажмите кнопки и идите в зеленую комнату с тремя дверьми. И вновь ваш путь лежит по красному коридору. Оказавшись у первых платформ наверху, не прыгайте на них, а идите в дверь слева. Спрыгнув в комнату с пауком, нажмите кнопку. В открывшейся комнате – еще одну. Пройдите по красному коридору в оранжевый зал. Идите прямо до упора и направо. Возьмите у охранника красную карточку. Пересеките зал и, открыв дверь, поднимайтесь по красной спиральной лестнице. Включите два пульта. Спускайтесь в зал и отыщите еще одну спиральную лестницу наверх (перед ней лежит ракета). Спрыгните вниз (к пауку) и отыщите неподалеку вход в комнату с аквариумом. Соберите все интересное и вновь выходите в зал. Отыщите в зале схему-компьютер (план зала). Опять поднимитесь на решетки над залом и допрыгайте по ним до комнаты с телепортом. Возвращайтесь в зеленый зал и идите на зеленую территорию. Пройдя в зал со «столбами», идите по правой стороне и найдите дверь, ведущую на металлические дорожки. Сделав по ним несколько зигзагов, разбейте решетку и по спиральной лестнице с пролетами поднимайтесь наверх. Здесь и лежит элемент питания для корабля.

МИССИЯ 14: Free Cornelius

Мангалоры взяли в плен отца Корнелиуса. Они поместили его в реактор в надежде избавиться от него раз и навсегда. У Корбина есть всего несколько минут, чтобы остановить реактор и спасти Корнелиуса.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Все довольно просто. Нужно перемещаться по этажам, собрать все карточки доступа, открыть все двери и нажать все кнопки. Связь через телепорт существует только между первым и третьим этажами. На второй же придется спрыгивать сверху. Действовать нужно очень и очень быстро.

МИССИЯ 15: Bomb Alert

Зорг заложил часовую бомбу в очередном зале (Opera). Корбин должен активизировать электронные посты в здании и отыскать «шаттл» для отлета. Лилу необходимо найти Mondashawan Key и элемент Воздуха для египетского храма (Egyptian Temple).

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Начав миссию, идите направо по верхнему периметру зала и заходите в первую же дверь (тоже справа). Вскоре вы окажетесь в комнате с тремя лифтами. Включите два из них кнопками и поднимайтесь на левом. Вы попали на кухню. Зайдите в комнату с вентилями и отключите подачу газа. Слева от лифта выбейте решетку и продвигайтесь по воздушным трубам. Вскоре окажетесь у трех решеток. В центральной решетке активизируйте кнопку и идите по левому проходу. Спрыгнув вниз, окажетесь в «шикарных» апартаментах. Здесь спуститесь в погреб и в воздухозаборнике возьмите ключ (нужно взорвать все бочки). Ползите дальше, спрыгивайте в зеленый зал и, пройдя в единственную открытую комнату, заходите в телепорт. Идите налево и разбейте решетку. Бегите налево по желтому коридору. У первой развилки сверните направо, откройте в самом дальнем правом углу дверь и входите внутрь. Возьмите у одного из убитых монстров устройство и с его помощью активизируйте синюю консоль. Выйдя в коридор, идите налево затем первый поворот направо. Нужная дверь будет по правую руку. Идите направо. Поднимитесь по лестнице наверх – вы вновь попали на кухню. По системе труб доберитесь до «шикарных» апартаментов и через подвал – в зеленый зал. Здесь открылась новая дверь. Активизируйте компьютер и прыгайте в телепорт. Бегите налево по желтому коридору и заходите в открывшуюся дверь. Поднимайтесь по лестнице налево. Бегите по коридору и в дальней комнате активизируйте три консоли (откроются двери). Два прохода тупиковые, а за третьим вы увидите пропасть и лифт, перемещающийся на некотором отдалении. Прыгайте на него, когда он будет в нижней точке своей траектории. Переберитесь на лифтах через три пропасти и, разбив решетку у самого пола, проползите внутрь – возьмите элемент Воздуха. Спрыгнув вниз, вставьте его в разъем.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Бегите в комнату и возьмите там устройство для синей консоли. (Время обратного отсчета можно увеличить при помощи маленьких консолей на стенах.) Бегите через зал и в комнате ныряйте в проем в стене. Оказавшись в коридоре, направляйтесь к комнате с синей консолью и активизируйте ее.

На кухне продлите время и продолжайте движение по трубопроводу. Здесь открылся новый проход. Спрыгните вниз и включите компьютер. Запрыгивайте в телепорт. Проберитесь на противоположную сторону провала по платформам. В двери справа можно продлить время. Вам же нужно пробраться налево в комнату за лазерным пультом и активизировать там все компьютеры (лазер отключается путем прыжков по каменным островкам). Выбегайте в желтый коридор, бегите налево, потом направо и заходите в третью открывшуюся дверь. Здесь активизируйте два

компьютера – откроется соседняя дверь. Пробегите по коридору, запустите пульт управления и забегайте в корабль.

МИССИЯ 16: Egyptian Temple

Корбин и Лилу вновь на Земле в египетском храме. Дело за малым. Нужно отыскать комнату саркофагов и активизировать секретный камень. Только после этого вы сможете активизировать все пять элементов и спасти Землю от уничтожения.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА ЛИЛУ

Бегите прямо между колонн. Во дворе вам встретится боевой робот. Уничтожьте его гранатами и поднимайтесь по лестнице. Разрушьте решетки и пересеките еще один двор. Поднимитесь по лестнице налево и переберитесь поверху на противоположную сторону двора. Проползите в лаз и, пробежав через открытое пространство, зайдите в помещение. Подберите комбинацию кнопок. Код каждый раз генерируется заново. Проходите в открывшуюся решетку. Сверните налево, потом направо и поднимайтесь по лестнице наверх. Переберитесь через провал. Вскоре окажетесь в зале с каменными колоннами и фараоном-охранником. Перебирайтесь по столбам на противоположную сторону, активизируйте кнопку и прыгайте в телепорт. От вас потребуется все ваше умение точно прыгать. Перемещаясь по каменным колоннам, нужно добраться до кнопки, активизировать ее и вернуться назад.

Заберитесь на парапет лестницы и продвигайтесь по наружному карнизу здания (ориентир – две огнедышащие гаргульи). Добравшись таким образом до зала с толстыми колоннами (верх у них синий), спрыгните вниз. Пройдите в коридор, заваленный ящиками, и взорвите их. Путь вам преградит ров с огнем. На руках переберитесь через него и возьмите ключ. Увы, но обратно тем же путем не выбраться, поэтому проползите в щель за ключом и снова направляйтесь к залу с синими колоннами. Здесь пройдите через дверь в следующий зал и откройте ключом запертую дверь. Пройдите внутрь и нажмите правую и левую кнопки (центральную пока нажимать нельзя). Теперь отправляйтесь в зал с синими колоннами (идите сверху по колоннам, а не снизу), пересеките его и в маленькой комнатушке сверху возьмите один из элементов. Теперь направляйтесь к месту своего старта и откройте большие ворота между двумя «стражниками». Пройдите внутрь пирамиды, установите на четыре постамента по элементу. Миссия закончена.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА КОРБИНА

Забравшись во втором зале наверх, идите в правую дверь (образуется при взрыве стены). Спрыгните вниз и убейте нескольких «фараонов». Обследуйте все хитросплетения коридоров, активизируйте кнопку, найдите проход наверх (там дежурят два робота-охранника). Справа – закрытая на ключ комната! Переберитесь по висячим мостикам на противоположную сторону зала с бассейном в центре. Пройдя в коридор, активизируйте еще одну кнопку на левой стене. Вернитесь в зал и спрыгните вниз. Перескочив через воду, доберитесь до второй груды ящиков. Заберитесь наверх и убейте стражника-«фараона». Пробирайтесь вверх по приступкам (слева от вас остается маленький проход, но туда пока не ходите). Вскоре окажетесь в красном коридоре. Спуститесь в зал с лавой и, перебравшись по островкам, нажмите кнопку. Отключите лазерный барьер перед телепортом. В комнате с телепортом активизируйте кнопку. Откроется дверь (думаю, вы помните, где она расположена). Возвращайтесь обратно (через телепорт) и спрыгивайте в маленький проход. Бегите к открывшейся двери. Возьмите за спиной инопланетянина ключ и бегите к запертой двери. Убейте охранника, спуститесь по лестнице вниз и прыгайте в телепорт... Вы – в центре круглого зала. Необходимо, перемещаясь при помощи лифтов-платформ, нажать все кнопки по периметру зала и, включив телепорт, переместиться в зал четырех элементов. Активизируйте все элементы.

А вот теперь люди Земли могут спать спокойно!

Алексей Гомолог

SIN

РАЗРАБОТЧИК	Ritual Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ВЫХОД	ноябрь 1998 г.
ЖАНР	first person shooter
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система	Windows 95 + DirectX 5.0
Процессор	Pentium 166 (рекомендуется Pentium 200)
Оперативная память	32 Мб
Видеоплата	1 Мб, рекомендуется 3D-ускоритель
Привод CD-ROM	4-х (рекомендуется 8-х)

Вот и еще одна фирма – Ritual – не смогла жить спокойно, зная о бешеном успехе всем известного триллера под названием Quake 2. Её шедевр Sin разработан на базе движка Quake 2, который, надо отдать им должное, был доведен до ума. Единственное, что еще напоминает о Quake – это «угловатость» персонажа, за которого вы играете, а также врагов, которых видимо-невидимо в мире Sin'а. Но это вроде и все. Дальше начинается то, что называется Sin.

Как всегда, с выпуском новой игры мы ждем от разработчиков разных приколов (чем эта игра сможет прославиться), эффектов, ну и, естественно, AI – чего монстрам во многих играх до сих пор еще не хватает. Ну, обо всем по порядку.

К приколам и эффектам можно отнести, пожалуй, смачные звуки, высокую детализацию предметов, а также присутствие на уровнях не просто голых стен, среди которых бегают монстры, а бочек и прочей мебели, которую можно ломать на куски; разных машин, тракторов (если дело происходит на стройке), станков и вообще много различных механизмов. Во время игры вам постоянно придется включать и выключать какие-то агрегаты, работать на компьютере или просто с кем-нибудь болтать.

AI, конечно, не блещет оригинальностью, но вам все равно будет очень трудно справиться со сворой тупых строителей или ниндзя с автоматами. Тут роль играет даже не то, сколько у вас патронов, а то, в какое место вы поразите ими врага. Например, если это будет нога или рука, то он еще сможет очухаться и попортить вам кровь, а если голова, то он больше не встанет.

СЮЖЕТ

...2087 год. Город Freeport.

На рынке появился новый наркотик U4, вызывающий мгновенное привыкание и мутацию генов в любом организме. Он раздавался бесплатно среди бомжей и наркоманов, что привело к очень широкому распространению нового зелья.

Полицейские сбились с ног в поисках хоть какой-нибудь ниточки, с помощью которой можно было бы распутать клубок. Ни один агент не смог подобраться достаточно близко к раскрытию источника поступления U4 на рынок. Все главари выходили сухими из воды.

А все было довольно просто. Некая Elexis Sinclair, специалист по генетике, в прошлом лауреат Нобелевской премии, была отстранена от работы за психическую неуравновешенность. От нечего делать ею было создано вещество, способное частично или полностью из-

менять структуру ДНК. Не найдя человеческого материала для опытов, она стала использовать этот препарат на животных. Но потом ее осенила простая, как все гениальное, мысль: она создала наркотик, вызывающий сильную зависимость, куда и добавила свой препарат.

Поскольку любое дело требует капиталовложений, сподвижникам Elexis приходилось промышлять и грабежами банков. В одном из банков во время ограбления сработала сигнализация. По следу бандитов полицейские решили пустить своего лучшего агента, уже не раз сталкивавшегося с Elexis. Его роль в игре будете исполнять вы.

Ну, а в помощники вы получите компьютерного гения, известного под именем J.C.

ОРУЖИЕ

1 – кулаки. Хороши тем, что патронов не надо, да и бьют прилично.

2 – пистолет. Стреляет одиночными, что весьма экономично.

3 – дробовик (немного похуже DOOM'овского). На близком расстоянии очень опасен, к тому же отбрасывает врага назад (очень полезно при сражении с первым боссом в вагоне метро). Однако чем дальше от вас цель, тем слабее выстрел, т. к. дробь успевает разлететься во все стороны.

4 – автомат. Очень эффективен при стрельбе в голову. Главное – не забывайте его после каждой очереди перезаряжать, не то рискуете остаться без патронов в самый неподходящий момент.

5 – пулемет с ленточной подачей патронов и подствольным гранатометом. Самое скорострельное оружие в этой игре (кроме, конечно, пулемета на вертолете). Смена пулемета на гранатомет производится с помощью повторного нажатия клавиши. Патроны к пулемету встречаются не очень часто, так что берегите его для крупных разборок (пулемет стреляет непрерывно, пока не кончится лента). Гранатомет же плюется весьма неприятными «подарочками», которые могут отскакивать от стен и ящиков, как гранаты из Quake 1 и 2.

6 – мина направленного взрыва. Мина оборудована небольшими передвигающими конечностями и способна зарываться в землю до тех пор, пока не будет активизирована. Об активизации мины предупреждает характерный звук. Взрыв производится нажатием на кнопку электронного детонатора в руке. Есть возможность активизировать одну или более мин (кинуть вторую мину – **6**).

7 – пусковая ракетная установка, легкая и мобильная. Выпускает ракету СВ-40 – весьма эффективного действия.

8 – электрошоковое ружье, созданное учеными SinTEk'a. Чрезвычайно мощная штуковина, способная собирать в единое целое электроны и протоны и бросать этот клубок на небольшие дистанции. К ней прилагается устройство, выпускающее пучок молний, летящих на любые дистанции.

9 – нечто из новинок, ручной преобразователь материи. Использует специальный атомный разряд, способный разрушать любую материю. Для увеличения мощности выстрела следует подержать кнопочку огня подольше.

0 – снайперская винтовка. Для более точного прицеливания нажмите клавишу **Use Weapon** (ее можно назначить в меню Controls), тогда включится оптический прицел. Учтите, что на подготовку винтовки к стрельбе и на обратный процесс требуется время. При этом ваш герой становится уязвим.

Если вы будете нажимать **, (запятую)** или **. (точку)**, то, перебирая оружие, можете наткнуться еще на два вида вооружения (их можно приобрести во время прохождения уровней). Это руки мутанта – самые сильные конечности на уровне (когтистая лапа разорвет на части любое живое существо) и подводное ружье.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Важное замечание! Уважаемые игроманы! Прежде чем вы приступите к игре, нам бы хотелось сказать несколько слов о прохождении. Несмотря на то что игра проходится линейно (сыграл уровень до конца – переходишь на следующий и т. д.), есть некоторые уровни, где выполнение абсолютно всех миссий либо является невозможным в силу задумок авторов, либо не смогли их выполнить мы сами. Что ж, может быть, это и лучше для вас, так как вы узнаете больше об уровнях, которые вообще присутствуют в игре, а также откроете для себя массу возможностей усовершенствовать наше прохождение и прислать свои варианты, как можно его минимизировать. Там, где нам удавалось пройти короче, мы напишем об этом.

УРОВЕНЬ 1: Over Freeport City Bank

Для начала уничтожьте двух наемников.

Как только они успокоятся, вертолет перенесет вас к следующим целям.

Расстреляйте пару-тройку ракетных установок и находящихся рядом с ними врагов. А под конец взорвите либо ящики рядом с вышками, либо рекламный щит над стеклянной крышей.

УРОВЕНЬ 2: Freeport City Bank

Здесь есть два варианта входа на уровень: первый – это появление с улицы, второй – спуск с крыши (чтобы это стало возможным, нужно было свалить рекламный стенд на первом уровне). В принципе, это не столь важно, откуда вы появитесь, важно пройти уровень.

Итак, предположим, что вы появляетесь на улице. Спуститесь по лестнице, пройдите мимо входа в банк, который находится слева, спуститесь еще по одной лестнице – а вот именно этот вход вам и нужен. Войдите, поверните налево, в дверь, и двигайте вперед, пока не выйдете к эскалатору.

Если же вы спустились с потолка в комнату с банковскими терминалами и бассейном, то идите в проход – попадёте прямехонько к эскалатору.

В любом случае поднимитесь на эскалаторе на второй этаж, обойдите его слева и шагайте в сторону арки. Пройдя по коридору, вы выйдете в помещение с фонтаном в центре. Подождите, пока справа не покажется убегающий мафиози, а пуленепробиваемое стекло закроется, а потом снова откроется.

Вернитесь к эскалатору и шагайте в дверь справа от него. Имейте в виду – это не Quake, здесь двери нужно открывать самостоятельно. Для этого нажмите **U**, кстати сказать, эта клавиша также перезаряжает оружие, помогает крутить вентили, «усаживает» вас за руль транспортных средств, нажимает кнопки, позволяет разговаривать и помогает во всех случаях, когда нужно что-то делать руками.

Пройдите прямо и в дверь. Узкий коридор приведет вас в комнату, где, порыскав по столам (особенно на том, что стоит в центре комнаты), среди всякого хлама вы отыщете ключ.

Затем бегите в зал с фонтаном. Перепрыгните через барьер, отделяющий вас от касс (здесь вы недавно видели бронестекло). Откройте слева дверь и идите по коридору до тех пор, пока слева не покажется дверь с надписью «Employees only». Шагайте прямо туда, и, восхищаясь своим пуленепробиваемым лбом, перестреляйте всех террористов, освободив заодно заложников.

Осмотревшись и не найдя ничего интересного, поднимитесь по лестнице на второй этаж. Взглянув на дверь, выбейте стекло слева от нее и сигайте в комнату. Зайдите в следующую дверь.

Попав в комнату, посмотрите направо, там находится компьютер. На сей раз вам предстоит испытать что-то новое. Объясняем популярно, как пользоваться столь сложной штукой в этой игре.

Подойдите к компьютеру и нажмите клавишу **U**. Вы увидите меню, состоящее из четырех пунктов.

Первый пункт меню называется «Security Doors». Подведите курсор стрелками к этому пункту и нажмите **Enter**. Вам будут предложены две команды: «Unlock Security Doors» – отпереть двери и «Back To Main Menu» – вернуться в главное меню. Для начала выберите первую команду и нажмите **Enter**. Проверьте себя – надпись внизу экрана должна измениться с «Security Doors: Locked»на «Security Doors: Unlocked». Теперь воспользуйтесь второй командой.

Второй пункт меню называется «Vault security». Сюда входят две новых команды. Первая – «Set Low Vault Security» – определяет степень секретности. Когда вы задействуете ее, надпись внизу должна будет поменяться с «Vault security: High» на «Vault Security: Low». Вторая – «Current Vault Passcode» – открывает пароль для входа в главное хранилище Когда вы активизируете команду, обратите внимание на следующие надписи: «Combination Dial # 1: 3» и «Combination Dial # 2: 1» Запомните последние цифры (они будут меняться), а еще лучше – запишите, так как это комбинация для доступа в главное хранилище банка.

Третий пункт меню дает информацию о клиентах, вам она в общем-то не нужна.

Четвертый же пункт меню называется «Command Prompt». Вы получаете возможность вводить команды с клавиатуры, как в MS-DOS (если кто помнит). Чтобы посмотреть доступные команды, нужно просто набрать «Help».

Когда вам надоест играть с компьютером, снова нажмите **U** и продолжайте свой путь.

Кстати, в этой комнате есть большой стенной шкаф, где лежит много нужных вещей – не пропустите его. Теперь выйдите в дверь, куда еще не ходили, и шагайте из комнаты в комнату, освобождая заложников, пока не выйдете к лестнице. Спуститесь по ней к фонтану.

Вернитесь к двери с надписью «Employees only». Если не заходить в нее, а пройти прямо, вы увидите вход в главное хранилище.

Выставив нужную комбинацию цифр, откройте дверь сейфа и зайдите внутрь. Шагая по пути устланному трупами, открывайте стеклянные двери и идите вперед к огромной дыре в полу. А теперь сигайте вниз...

УРОВЕНЬ 3: Abandoned Buildings

Шагайте в конец туннеля и зайдите в подвальное помещение. Здесь вас ждет небольшой сюрприз в виде динамитной шашки под ногами. Вроде бы спрятаться негде, но обратите внимание на стену справа от входа – она немного разрушена. Как только запищит таймер, бегите к ней и толкните камень. Лезьте в дыру – теперь взрыв не опасен.

Выбраться обратно тем же способом вам не удастся. Поэтому воспользуйтесь своей ловкостью и по наклонной скале заберитесь наверх. Прыгайте в комнату, обитую деревом. Поднимитесь по лестнице и идите на мост, который благополучно обрушится прямо перед вами.

Спрыгните на улицу и шагайте в первый проход слева. На развилке поверните направо (на лестницу). Поднимитесь, пройдите мимо стола направо и спуститесь по лестнице. Справа, в темном углу, вы увидите вход в секретную комнату. Чтобы попасть в нее, придется нагнуться.

Вернитесь к столу, поверните налево. Присмотритесь, вы увидите наклонно лежащую балку над лестничным проемом. Вскарабкайтесь по ней наверх, запрыгните на крышу здания, поверните налево и шагайте до дыры. Прыгните в нее так, чтобы попасть на мостик.

Пройдите в коридор. Вы окажетесь в помещении с проломленным полом. Попытайтесь взобраться по полуразрушенной лестнице и, когда она под вами обломится, запрыгните на кусок пола, пройдите вперед и вылезьте в окно. Кстати, из окна удобно палить по ногам и туловищам врагов, находящихся напротив. Они же в вас попасть практически не могут. Зато, оказавшись на улице на небольшом балкончике, не зевайте – в вас палят сверху. Перепрыгните на выступ в стене противоположного дома, перемахнув через улицу.

Идите по выступу направо и влезьте в окошко. Пройдите по небольшой доске на противоположную сторону, перепрыгните на остатки пола, снова идите по доске и на деревянную площадку в углу стены. Здесь вы увидите выпирающие кирпичики. Поднимитесь по ним, обернитесь, и увидите лестницу, на которую вам надо запрыгнуть. Если свалитесь, не пугайтесь – в самом низу есть лестница, а немного выше – балки, доски и проч. Так что забраться обратно не составит труда.

Вдохнув побольше воздуха, перепрыгните на хлипкую лесенку и шагайте дальше по этажу, лазая по всяким доскам. Подойдите к окну, вылезьте из него, постарайтесь не свалиться вниз. Шагайте по карнизу до самого конца и лезьте в окно.

Пол в комнате полуразрушен, дойдите до большой дыры и сигайте вниз. И на этом этаже пол еле дышит. Пробейте его чем-нибудь или кем-нибудь и постарайтесь попасть на нижний этаж (запросто можно свалиться еще ниже). Зайдите в пролом кирпичной стены и прыгните в отверстие в полу.

УРОВЕНЬ 4: Construction Site

Итак, вы свалились в кирпичный дворик. Выйдите на улицу. В вас чересчур активно палит какой-то урод в маске. Его можно либо убить, либо просто прикрыть крышкой, предварительно закинув туда гранату.

Шагайте по пустынным улицам, пока не увидите точно такой же мусорный ящик, закройте крышку и перепрыгните с него на пожарную лестницу, по ней заберитесь на крышу дома.

Немного прогулявшись, хорошенько разбегитесь и перепрыгните на крышу противоположного дома, стоящего чуть ниже того, на котором сейчас находитесь вы. Шагайте вперед по узкому проходу. Вы выйдете к участку крыши, откуда видна стройка.

Подойдите к самому краю и посмотрите вниз, спуститесь по железобетонной конструкции, аккуратно спрыгивая с одной балки на другую.

Подойдите к трактору, нажмите U и посмотрите, что после этого произойдет.

Зайдите в строительную контору и поговорите с начальником строительства, после чего силой отберите у него ключ (когда вы его убьете, поищите ключик на большом столе напротив входа, где висят молотки).

Выбегите на улицу и взберитесь по сломанным трактором балкам наверх, запрыгните на пожарную лестницу, поднимитесь и найдите в третьем от лестницы окне секретную комнатку. Набрав припасов, возвратитесь на пожарную лестницу, с нее постреляйте в бочки с динамитом прямо под вами и шагайте (можно прыгнуть туда либо просто обойти) в образовавшийся проход.

Зайдя, сигайте вниз на склад. Шагайте, придерживаясь левой стены, до рубильника и включите его. Развернитесь и идите направо к выходу, прыгая через ящики.

Откройте дверь, но не торопитесь выходить. Посмотрите строго наверх. Выстрелом снимите две балки с крана и дождитесь, когда бассейн наполнится водой. Плывите налево к трубе. Залезьте в нее и идите напролом к другому выходу (можете подсвечивать себе выстрелами, иначе застрянете в тупике и не узнаете об этом). Как только найдете выход, высуньте нос и сразу спрячьте его побыстрее.

Идите к трактору и разрушьте им расположенную впереди дверь. Отгоните трактор от пролома и шагайте туда. Поднимитесь о лестнице и топайте вперед, избегая ловушек типа проломов в полу. Если все же свалитесь вниз, поднимитесь по лестнице и повторите процедуру. Дойдя до конца, вы увидите пролом – сигайте в него.

УРОВЕНЬ 5: Abandoned Subway

Шагайте вперед, открывая обшарпанные двери, вниз по лестнице, мимо туалетов, в туннель направо. Вот тут-то вы и увидите впервые монстра. Он, конечно, огромен, но не столь

страшен лицом (или мордой?), как хотелось бы. Правда, силой обладает огромной. Он будет внезапно появляться, нападать и так же внезапно исчезать, отламывая куски стены.

Когда дойдете до комнаты с люком, прыгайте вниз, спуститесь по лестнице, откройте дверь и, выйдя в полуразрушенный вестибюль, шагайте направо до конца, затем в узкий коридорчик и в дверь.

Вы попадете на станцию. Поднимитесь по лестнице и шагайте по коридору вперед, мимо эскалатора справа, до самого конца. Спуститесь вниз – и вы увидите почти не потрепанный временем вагон. Садитесь в него.

Катитесь вперед, пока, как в фильме «Хищник», с потолка не свалится монстр. Теперь вы, одурев от страха и ощутив в крови приличную порцию адреналина, должны его хорошенько поколотить.

Учтите, что в вагоне очень мало свободного места и вам не избежать боя на ограниченном участке. Если вы и ускользали, бегая по уровню, от лап монстра, то здесь просто так не спрячешься. Может быть, придется повторить прохождение, и не один раз, прежде чем вы его победите.

Но есть способ сократить число загрузок уровня: забейтесь в уголок вагона и достаньте помповое ружье. Как только монстр замахнется своей лапищей, выпустите заряд из своего ружья. Монстр, промахнувшись, в недоумении откатится назад и снова сделает попытку подойти к вам. Тут-то вы и должны встретить его еще одним выстрелом, и так следует продолжать до тех пор, пока он не соизволит убраться из вашего вагона. Как только вы приедете на станцию, добейте его совсем. Иногда случается такое, что при въезде на станцию монстр стоит как вкопанный. Не пугайтесь, просто сделайте свое дело – уложите его.

На более сложных уровнях, когда вы будете лучше вооружены, монстры такого типа уже будут для вас не опасны.

УРОВЕНЬ 6: Sintek Chemical Plant – part 1

Обойдите здание справа. Вы находитесь у входа в лабораторию. Ломитесь вперед и сразу пристрелите женщину в белом (не медлите – это очень важно).

Тише мыши ползайте по коридорам и вообще старайтесь не шуметь. Иногда, в случае экстренной необходимости, можете убить парочку зазевавшихся человек. Если это произойдет, осмотритесь предварительно по сторонам в поисках висящей поблизости камеры: она не должна засечь вспышку от пистолета. Самое интересное, что при продвижении ползком по уровню вы можете повернуться спиной к человеку, и он вас не заметит.

В случае срабатывания сигнализации на вас поползут пауки, как пчелы на варенье. На этом уровне они наиболее опасны, так как сил и патронов на них надо тратить гораздо больше, чем на обитателей других уровней. Если это случится, бегите по уровню открыто, придерживаясь инструкции.

Убив секретаршу, шагайте вперед, строго придерживаясь левой стены, пока справа не увидите комнату, оклеенную полицейской лентой (взорвите ее). Влезьте туда и возьмите глушитель. Вернитесь немного назад, до первой развилки, поверните налево и зайдите в дверь справа.

Вы в раздевалке. В третьем шкафу от входа возьмите униформу и шагайте в дверь слева от шкафов. Это туалет. Заткните рот рабочему и отнимите карточку.

Вернитесь в коридор и идите, придерживаясь правой стены, пока слева не увидите лифт. Вставьте карточку (U), зайдите в лифт и нажмите кнопочку справа от входа.

УРОВЕНЬ 7: Sintek Chemical Plant – part 2

Убейте лаборантку в белом халате. Как и на шестом уровне, никому не давайте прикасаться к рычагу сигнализации. Можно выключить ее, если вы пройдете в большую двуствор-

чатую дверь, сразу свернете направо, спуститесь по лестнице и найдете компьютер слева от нее. Войдите в меню «Security Alarms» и выберите команду «Deactivate Security Alarms».

Вернитесь к лифту. Напротив него – стеклянная комната. Прямо напротив входа в нее есть вентиляционная решетка. Вскройте ее и лезьте прямо, разбейте вторую решетку, которая попадется вам слева, и зайдите в помещение с большим вентиляционным люком в полу.

Как видите, пропеллер крутится. Вам нужно отключить его, чтобы попасть вниз. Для этого вернитесь в стеклянную комнату. На столе стоит компьютер. Выберите меню «Ventilation Systems», затем «FAN Test Sequence» и «Start Sequence». Начнется тестирование вентиляционной системы, все пропеллеры временно отключатся. Сразу выходите из режима компьютера и неситесь по уже проторенной дорожке к люку. Учтите – времени мало, вам нужно успеть проскочить не только верхний пропеллер, но и внутренний, иначе вы окажетесь в ловушке.

Когда пройдете второй большой пропеллер, идите налево, здесь тоже есть небольшой вентилятор. Расстреляйте его и выйдите наружу, поверните направо. В этом помещении две двери одна напротив другой. Идите в правую, затем по коридору налево, пересеките помещение с ядерным реактором и выйдите в дверь слева.

В комнате обратите внимание на две дверки справа – это лаборатории № 1 и № 2, запомните их. А пока пройдите мимо и поверните в коридор направо. Он приведет вас в комнату. Тут прозвучит сигнал, разворачивайтесь и бегите к разбитому пропеллеру, убейте мужчину в белом халате и возьмите его карточку. Вы еще не были в комнатке слева (те, что напротив друг друга, помните?) – топайте туда. Зайдите в блок нейтрализации, только для начала вставьте туда карточку, пройдите его и опять вставьте карточку для его разблокирования.

Поднимитесь по лестнице и зайдите в дверь. Шагайте в лабораторию № 3. Во второй комнате справа на столе лежит капсула, заберите ее. Топайте мимо лаборатории № 4 в дверь. Здесь стоит компьютер, отключите сигнализацию известным вам способом и шагайте дальше. Проверьте все лаборатории и войдите в шестую, там тоже стоит компьютер. Посмотрите, какое имя написано в нижней строчке (например, Mr. Skander).

Вернитесь к компьютеру, с которого недавно отключали сигнализацию, и нажмите «Search Password Database». Введите имя, и вы узнаете соответствующий пароль (например, для Mr. Skander'a пароль будет Wellofsouls).

Вернитесь к компьютеру в лаборатории № 6 и наберите пароль. Откроется меню «U4 Storage», включите команду «Open U4 Storage». Затем зайдите в меню «Lift Control» и выберите команду «Activate Lift». Выйдите из лаборатории, пройдите прямо в лифт и прокатитесь на нем к круглой комнате, где в центральном сооружении возьмите пробирку с U4.

Вернитесь к лаборатории № 3, спрыгните вниз к реактору и шагайте в лабораторию № 2. Здесь находится биосканер. Откройте его дверцу, а затем используйте стоящий рядом компьютер, чтобы запустить его.

После окончания работы программы вернитесь к реактору. Напротив его клавиатуры есть спуск на трубу, пройдите по ней до вентиляционной решетки и лезьте в шахту. Дойдите до конца и шагайте по туннелю с водой направо – к выходу.

УРОВЕНЬ 8: Sintek Warehouse – part 1

Поднимитесь по лесенке наверх и откройте канализационный люк. Если вы не будете сильно вертеться, то нужные вам ворота будут справа от вас. В противном случае найдите ворота, рядом с которыми будет окно. Подождите, скоро подъедет грузовик, ворота откроются и вы сможете войти.

Шагайте вперед, придерживаясь левой стены, пока не увидите дверь слева. Зайдите и топайте налево вдоль стены до конца. Зайдите в дверь и воспользуйтесь компьютером, чтобы отключить сигнализацию и открыть ворота «B» (Gate «B»).

Выйдите на улицу, поверните налево и шагайте в ворота «B». Справа вы увидите дверь – вам туда. Дойдите до конца, поднимитесь по лестнице и воспользуйтесь этим компьютером, чтобы открыть ворота «C» (Gate «C»).

Выйдите на улицу, шагайте направо в ворота «C» и вперед, пока не найдете еще одну, дверь слева, последнюю.

УРОВЕНЬ 9: Sintek Warehouse – part 2

Поверните налево. Пройдя немного, вы увидите справа электрокар. Сядьте в него и покатайтесь по телам охранников, ломая все на своем пути, до тех пор, пока не увидите знак «SinTEk'a» на полу. Выпрыгните из кара и шагайте прямиком на склад.

Топайте вперед, все время придерживаясь правой стороны, тогда вы без труда отыщете в конце склада небольшой закуток с дверью, освещенной фонариком. Вам сюда.

Поднимитесь по лесенке наверх и выйдите на площадку. Пройдите по ней налево и в дверь, затем по коридорам дальше в зал с работающим краном и двумя пулеметными гнездами, из которых палят беспрерывно. Сразу спуститесь по лестнице вниз и шагайте по ленте транспортера вслед за уезжающим ящиком. Вы попадете в помещение с другим краном. У вас есть два способа пройти в нужные вам комнаты.

Первый – это воспользоваться вентиляционной шахтой, вход в которую находится справа от ленты транспортера. Он хорош тем, что вы находитесь под прикрытием ящиков, следовательно, в относительной безопасности от пуль. В таком случае поднимитесь по лестнице и шагайте налево. Когда выберетесь из шахты, пройдите по потолку до комнаты, где в кресле сидит мужчина в пиджаке и при галстуке. Это и есть Foreman. Спрыгните и убейте его. Не забудьте взять его карточку.

Второй способ проще по исполнению, но чреват большими потерями жизненной силы. Если вы все проделаете быстро, то потеряете только процентов 20–30 здоровья, а может быть, и того меньше. Расстреляйте ящики, которые мешают вам пройти на лестницу (можете сначала спрятаться под нее и оттуда палить по ящикам), поднимитесь по ней и сразу в дверь. Теперь войдите в дверь справа и в проход направо – вот и Foreman.

Теперь шагайте из комнаты Foreman'a, пройдите в правую дверь, затем вперед, в следующую. Здесь в комнате есть компьютер, а напротив него – аппаратура и небольшой щиток с надписью «Netlink». Подключите к нему радиомодем, подойдите к компьютеру и отключите пулеметы, потом нижней строкой откройте сейф.

Возьмите пакетик в сейфе. Вернитесь в комнату Foreman'a, разбейте большое окно и выпрыгните в него. Идите направо и в большую дверь.

Теперь идите по складу направо, вдоль стены, до тех пор, пока не упретесь в дверь. Войдите, поднимитесь по лестнице и с помощью компьютера отключите пулеметы. Выпрыгните в окно и шагайте все время направо. Там и найдете лифт. Нажмите кнопку «вниз»...

УРОВЕНЬ 10: Biomech Factory – part 1

Главные миссии: найти биохимическую машину; выключить автоматическую сигнализацию; вырубить весь главный обслуживающий персонал.

Второстепенных миссий нет.

Выйдя из лифта, бегите направо сквозь плотный огонь. Через пару дверей посмотрите направо – там будет большое стеклянное окно. Разбейте его и лезьте в комнатку.

Захватив карточку, выйдите через дверь. В коридоре обратите внимание на большую дверь справа и просуньте туда карточку. Как только она за вами закроется, оба прохода перекроют лазерные лучи.

Посмотрите направо, здесь есть вентиляционная шахта. Сломав заслонку, лезьте туда. Когда вы выползете в другую комнату, бегите прямо на лестницу, поднимитесь по ней и зай-

дите в комнату. Здесь вас достанут пушки, развешанные на стенах, так что не мешкайте и бегите к следующей двери.

В другом помещении вам попадутся по дороге ящики, а потом паук. «Размажьте» паука, и откроется дверь, закрытая лазерной защитой. Зайдите в нее. Вы попадете в комнату, где на потолке висит компьютер, который незамедлительно откроется перед вами.

Посмотрите направо – там есть вентиляционный туннель. Ползите туда до конца и спрыгните в комнату с ящиками. Пройдите в противоположный конец и в дверь. Слева от входа находится компьютер, а рядом бегает главный механик этого отдела – пристрелите его и заберите карточку. Подойдите к компьютеру: откройте двери и отключите сигнализацию.

Затем направляйтесь к следующей двери, поднимитесь по лестнице и шагайте налево в дверь, затем прямо через три двери, пока справа не увидите тройной секретности (за тремя замками) проход. Войдите в него и заберитесь в лифт.

УРОВЕНЬ 11: Biomech Factory – part 2

Идите по коридору прямо в дверь, спуститесь по лестнице и подойдите к компьютеру с надписью «UpLink». Сначала введите в него вирус (вторая строчка), а потом откройте двери (первая строчка).

Вернитесь к началу уровня и поверните налево. Пройдите через дверь прямо, затем в следующую и т. д., шагайте по коридорам до самого конца, спуститесь по лестнице и зайдите в помещение лаборатории. Нажмите здесь справа от входа красную кнопку и шагайте в следующую лабораторию. Чтобы в нее попасть, расстреляйте ящик на дороге. Здесь также нажмите красную кнопку справа от входа. Теперь вам надо пройти вперед в третью лабораторию и нажать еще одну красную кнопочку. Идите в дверь, над которой горят красная и зеленая лампочки. Зайдя, спуститесь вниз, пройдите в шлюзовую дверь.

В этом помещении очень темно, но ничего – скоро здесь посветлеет и станет жарко. На вас надвигаются два монстра. Пока они приходят в себя, тратить на них патроны бесполезно, лучше оглядитесь. Под будкой, где стояла Elexis, есть небольшой закуток, советую вам туда спрятаться и вжаться в угол. Монстров этой породы убить несложно, но именно эти два парня обладают большой силой и выживаемостью. Поэтому вам нужно разделаться с ними по одиночке. Сидя в укрытии, подманите к себе одного из монстров и палите по нему, не давая приближаться к себе и стрелять в вас. Он будет падать и снова подниматься. Так что прежде чем приступать ко второму, убедитесь на все 100 %, что этот мертв. Во второго же можно покидать гранаты, да и вообще, уворачиваясь от него и пытаясь его прикончить, можно немного поразвлечься, если здоровье позволяет.

Покончив с монстрами, пройдите в лифт и нажмите кнопку верхнего этажа. Зайдите в комнату, где стояла юная леди. Эта забывчивая дамочка оставила карточку на столе, возьмите ее и выйдите в другую дверь.

После небольшого коридора откройте дверь карточкой. Попав на развилку, поверните направо, в дверь. Пройдите по коридору прямо и зайдите в лабораторию. Идите налево в лифт, предварительно вставьте туда карточку. Поднимитесь на нем.

Глотнув свежего воздуха и вертолетного выхлопа, «замочите» монстра и возьмите у него карточку. Поднимитесь по лестнице и зайдите в диспетчерскую. Нажмите первую строчку в компьютере, управляющем вертолетами. Спуститесь к вертолетной площадке.

УРОВЕНЬ 12: Freeport Sewers – part 1

Подойдите к люку и расстреляйте замок. Откройте люк и спуститесь до самого низа. Пройдите по коридору мимо труб, затем в решетчатую дверь к агрегату желтого цвета. На нем два вентиля. Покрутите сначала № 1, а потом № 2. Зайдите под агрегат, отыщите там дверь с надписью «Danger», зайдите и спрыгните вниз.

Вы всплывете у плотины. Вскарабкайтесь на левый бережок. Лучше для этого отплыть подальше от плотины.

Теперь бегите через пять дверей, на мостиках особо задерживаться не стоит (провалившись, вы можете спокойно улететь на другой, параллельный уровень; там выпутывайтесь сами, хотя, честно говоря, он проходится автоматически).

Вы дошли до лестницы, поднимитесь по ней и шагайте направо в дверь. Топайте вперед, перепрыгните через дыру в решетчатом полу, зайдите в дверь, затем в следующую.

Перепрыгните очередную дыру (если на вашем пути окажется столб – разрушьте его), войдите в дверь, поверните налево, откройте еще одну дверь. Затем проползите под трубами и прямо в дверь – уровень пройден!

УРОВЕНЬ 13: Lower Freeport Sewers – part 2

Войдите в комнату и развернитесь. Это покажется вам глупым, но войдите в дверь еще раз. Поднимитесь по лестнице и войдите в дверь. Вы попадете в помещение с небольшим агрегатом желтого цвета, сломайте его. Для этого киньте бомбу справа от него, около двери распределительного щита, там написано «Pump-22». Пролезьте под агрегатом слева, между его выхлопных труб, пройдите по коридору и откройте дверь.

Оказавшись на решетчатом мостике, спрыгните вниз, поверните направо и шлепайте по воде в туннель и дальше до конца. Слева вас ждет лестница, по которой вам и надо подняться, а затем повернуть налево, в дверь.

Геройски проползите под трубами и откройте еще одну дверь. Поверните налево и идите на свежий воздух по лестницам все время вверх. Там, отдышавшись и не упав обратно вниз, топайте в будочку вахтера.

УРОВЕНЬ 14: Freeport City Dam – part 1

Идите по дороге прямо и войдите в вахтерскую будку слева. Пройдите ее насквозь. Пока вы будете идти по дороге, прилетит вертолет и начнет вас обстреливать. Что ж, придется уничтожить его, хотя можете и проигнорировать (просто уворачивайтесь от его снарядов).

Если же хотите разделаться с ним, возьмите оружие поскорострельней, например, пулемет, а если у вас есть что-то помощней, то и оно сгодится. Пользуйтесь тем, что вертолет стреляет хоть и метко, но редко, а летящий снаряд или граната издалека видны очень хорошо. Как увидите, что в вас стреляют, сразу уносите ноги, а в перерывах между его атаками палите сами. Чем ближе вы сможете подойти к вертолету, тем серьезнее повреждения он получит. Вы же при его попадании в вас можете за раз потерять до 25 % здоровья. На мосту вы увидите дверку – если нужны боеприпасы, зайдите в нее.

Идите к тому месту, куда упадет вертолет. Это справа по дороге, если считать, что вы вышли из вахтерской будки. Вам нужно попасть в небольшое круглое сооружение, убить монстра и взять карточку.

Вернитесь немного назад, к небольшой лесенке. Около нее дверь, зайдите туда. Прямо перед вами еще одна дверь. Расстреляйте замок, войдите и захватите карточку на ящиках справа. Выйдя из комнатки, поверните направо, дойдите до угла и шагайте в дверь направо.

Поднимитесь по лестнице на второй этаж. Зайдите в дверь, сверните направо и сядьте в лифт. Поднимитесь на нем и зайдите в комнату с надписью «Security». Воспользуйтесь компьютером, чтобы открыть двери и активизировать трамвайчик.

Вернитесь на улицу, поднимитесь по лесенке, сверните налево и войдите в дверь. Если вы, не заходя, посмотрите направо от нее, то увидите еще одну дверь. Несколько слов о ней. Если вы спуститесь там на лифте, то увидите дверь, к которой требуется какой-то ключик. Нам не удалось его отыскать, поэтому наша миссия была выполнена не до конца и нам пришлось проходить еще несколько. Так что дерзайте.

Итак, вы вошли в дверь будки. Пройдите ее насквозь, дальше – через улицу в противоположное здание и прямиком к двери трамвайчика. Нажмите красную кнопку, войдите в него, закройте дверь и отправляйтесь на следующий уровень.

УРОВЕНЬ 15: Freeport Water Works – part 1

Если при загрузке уровня вы увидите джип, нажмите U.

Идите вперед и в дверь. Спуститесь по лестнице и сверните в первую дверь справа. Шагайте налево и в первый проход справа, теперь в дверь и дальше до того места, где ходит агрессивный ученый в белом халате. Убив его, возьмите ключ от очистной станции.

Выйдите на улицу, шагайте в дверь напротив. Поверните направо и в дверь, пройдите вперед, снова направо и в дверь. Поднимитесь по лестнице. Вы увидите три двери. Вам нужна та, что напротив лестницы. На ней написано «Red».

Пройдите по коридору в дверь, спуститесь по лестнице и шагайте в дверь слева от нее, где написано «Filtration System». Перед вами фильтрационные бассейны. Пройдите по железным мостикам к желтым бочкам и поверните вентили (три штуки).

Теперь идите прямо отсюда в дверь с надписью «Blue». Поднимитесь по лестнице и сразу налево в дверь с надписью «Yellow». Пройдите прямо в дверь. Вы увидите большие трубы с вентилями – запомните их. Спуститесь по лестнице и у каждой трубы поверните вентиль. Они находятся в конце на левой стороне трубы. Теперь вернитесь по лестнице наверх и покрутите те вентили, которые запоминали.

Вернитесь в комнату с надписью «Yellow». Найдите в ней компьютер с буквами и выберите пункт меню «Power off». То же самое сделайте с компьютерами в комнатах «Blue» и «Red». Из комнаты «Red» спуститесь по лестнице и выйдите в дверь с надписью «Yellow. Red». Перед вами две цистерны, у каждой из них покрутите вентили. Теперь вернитесь в комнату «Blue», спуститесь по лестнице и зайдите в одноименную дверь внизу. Вы увидите синюю цистерну, покрутите у нее вентиль и сделайте несколько шагов в сторону – вот и все.

УРОВЕНЬ 16: Freeport Water Works – part 2

Этот уровень короткий, но очень сложный. Если вы пройдете его так, как нужно, то есть выполните все миссии, то сможете перескочить через один уровень. Нам кажется, что это под силу только суперигрокам.

После загрузки уровня идите вперед до лестницы, открывая по дороге двери. Спуститесь, зайдите в дверь и дождитесь сообщения о вашей миссии.

Суть в том, что вы должны за определенное количество времени (после того как вам дадут задание на миссию), пока будет опускаться нужная вам труба, успеть закрыть два вентиля. Один находится под самой трубой, его перекрываете в первую очередь, а второй – на другом ее конце, на цистерне. Ситуация усложняется тем, что после того как вы справитесь (или нет) с желтой трубой, из нее выскочит огромный монстр с загребущими руками и головой, из которой торчит маленький ребенок. Естественно, он хоть и не очень агрессивный, если его не задевать (сам нападает редко), но все равно будет вам мешать.

С ним можно легко расправиться, если все время держать его на расстоянии. Самое эффективное средство – прижаться к стене. При этом монстр стоит напротив вас на приличном расстоянии у стены, урчит и ничего плохого вам не делает. Палите в него из чего-нибудь скорострельного и мощного, и он сдохнет. Если такой монстр попадется вам на других уровнях, то можете вообще его не убивать, если он не будет проявлять к вам антипатии.

УРОВЕНЬ 17: Freeport City Dam – part 2

Вы уже знаете этот уровень. Сразу идите к той двери, к которой требовался ключ, по пути убейте монстра-скелета на улице и возьмите у него ключ. Спустившись на лифте и открыв

дверь, шагайте все время вперед. Обратите внимание на дверь с черными ручками слева – вы скоро сюда вернетесь.

Когда попадете на улицу, возьмите на столе карточку и топайте к двери с черными ручками. Войдите, спуститесь по лестнице и нажмите две зеленые кнопки. Тут ваши мучения на этом уровне закончатся.

УРОВЕНЬ 18: Sintek Oilrig

У вас в руках снайперская винтовка. Вы должны обнаружить через ее прицел всех охранников нижнего уровня вышки и уничтожить их. Каждый ваш удачный выстрел будет приближать вас к цели. Уничтожьте также два маяка.

Вы у лестницы. Поднимитесь и идите направо, пока слева не увидите дверь – вам сюда. Поднимитесь по лестнице и зайдите еще в одну дверь. Оказавшись на мостике, спуститесь в цех и рубильником отключите турбину (нужно дернуть его два раза). Шагайте в следующую дверь и прямо до второй турбины. Отключив ее, идите в новую дверь, поднимитесь по лестнице и опять в дверь.

Идите направо, в дверь, поднимитесь по маленькой лестнице и топайте в дверь прямо. Спрыгните вниз. Подойдите к прессу, который находится в дальнем конце помещения, пролезьте под ним так, чтобы он вас не придавил.

Поверните налево. Не нужно обходить две белые толстые трубы: зайдите на длинную зеленую трубу, которая находится рядом с прессом, и перепрыгните с нее за решетку. Шагайте в дверь. Пройдите насквозь помещение и отправляйтесь на палубу. Шагайте по ней направо и в дверь, которая находится слева.

Шагайте вперед к лифту-платформе и поднимитесь на нем. В комнатке идите в дверь слева и, пройдя вперед, выйдите на улицу. Сразу сверните налево, в дверь. Здесь есть лифт, отправляйтесь на нем вниз.

УРОВЕНЬ 19: Underwater Passage – part 1

Выйдите из лифта и найдите в этой комнате компьютер. Первой строкой откройте ворота.

Шагайте от компьютера направо и в левую дверь. Небольшой коридор приведет вас в комнатку с компьютером. Отрегулируйте две верхних строчки и вернитесь к предыдущему компьютеру. Включите второй строчкой транспортировку груза. Посмотрите, как прекрасно работает техника в этой глуши: конвейер так и посылает странный товар в неизвестность... Можно для кайфа, так сказать, попортить имущество и расстрелять баллоны с газом у одного из аппаратов.

Прыгните вслед за только что погрузившимся контейнером, проплывите один шлюз и сразу сверните направо в трубу с красным обрамлением. Здесь, всегда у левой стены, вам периодически будут попадаться тонкие трубы, из которых вырываются пузырьки воздуха. Подплыв к ним, вы сможете перевести дух и запастись кислородом на некоторое время.

А пока плывите все время вперед: из трубы в помещения, опять в трубу и так до дверей, за которыми будет бассейн. Не забывайте дышать. Всплыв, вылезайте на сушу и соберите все нужное со стеллажей (среди прочего хлама вы обнаружите маску для подводного плавания и карточку). Откройте запертую дверь, пройдите по небольшому коридорчику в следующую дверь – и вы окажетесь в самом начале уровня.

Прыгайте снова за контейнером и плывите за ним до тех пор, пока не увидите перед очередным шлюзом лазерную защиту красного цвета. Поверните налево в трубу с красным обрамлением и следуйте вперед, пока не всплывете в бассейне.

Идите в левую дверь, но не стреляйте по ядерному реактору (как-то раз мы попали в него, и нам предложили убраться с этой планеты за пять секунд). Обегите реактор слева и найдите там компьютер, отключите все пункты и идите обратно к шлюзу с лазерной защитой. Дождитесь субмарину и гребите за ней.

И вот вы выплываете в океан....

УРОВЕНЬ 20: Underwater Passage – part 2

Проплывите немного вперед и всплывите. Найдите вход в пещеру в серых скалах и гребите в нее. Проплыв немного, спуститесь вниз, течение само снесет вас в точку вашего следующего назначения.

Плывите вдоль ущелья у дна, в тупике слегка поднимитесь и отыщите слева другое ущелье. Двигайтесь по нему, пока справа не увидите каменную арку. Заплывите в нее и опуститесь вниз, туда, откуда вырываются пузырьки. Гребите по пещере, уворачиваясь от летающих сталактитов. После этого вы наткнетесь на уходящий вниз туннель с признаками человеческой деятельности. Плывите в него, течение само отнесет вас туда, куда надо.

Гребите надо дном дальше, вдоль правой стороны скалы, проплывите между колоннами к освещенному пространству. Теперь плывите вдоль левой стороны скалы, чтобы попасть в течение. Оно вас вынесет к месту перевозки грузов в контейнерах.

Следуйте все время за одним из контейнеров, уворачиваясь от падающих камней. Если отстанете, подождите другой; в любом случае контейнер приведет вас к концу уровня.

УРОВЕНЬ 21: Hidden Docks – part 1

Плывите вперед за контейнером. Если не успеете проскочить за ним в шлюзы, откройте двери, нажимая на правые кнопочки. Когда окажетесь в помещении с большой шлюзовой дверью в центре, плывите направо в дверь.

Плывите до конца, дергая ластами, и в дверь направо. Плывите все время налево, вынырните, поднимитесь по лесенке, а затем по лестнице из скобок, которая находится слева. Возьмите карточку и активизируйте таймер на компьютере.

Прыгайте вниз и зайдите в проем конвейера, что рядом с лестницей. Выйдите из него и с минимальными потерями бегите по лесенке к двери, спрячьтесь за ящиками. Посмотрите назад – вы увидите баллоны. Выстрелите в них. Взорвавшись, они уничтожат заодно часть пола.

Идите в дверь и понажимайте кнопки на компьютере. Шагайте дальше, в очередную дверь. Убив мужика, выйдите снова за дверь. Рядом с ней слева стоит ящик, а за ним – баллоны. Спрячьтесь подальше и взорвите их, при этом еще часть пола уйдет под воду.

Как только уляжется пыль от взрыва последнего баллона, прыгайте под воду и плывите вдоль дна к двери. Зайдите в нее и отыщите у воды лестницу, на которую нужно влезть.

В пещере прибейте девицу и заберите у нее снайперскую винтовку. Прыгайте обратно под воду и гребите к двери, лезьте в нее. Всплыв на поверхность, войдите в еще одну дверь, поверните большой вентиль перед входом и садитесь в лифт.

УРОВЕНЬ 22: Geothermal Plant

Выйдите из комнаты в противоположную дверь. Перед вами лифт, садитесь в него и поезжайте вверх. Вы на верхнем этаже. Поверните направо, войдите в дверь и на столе возьмите ключ. Ни в коем случае не крутите вентиль. Вернитесь обратно к лифту. Напротив него – большая толстая труба. Подойдите к ней и посмотрите вниз. Здесь есть лестница. Спуститесь по ней.

Нажмите рубильник справа и бегите в дверь, пройдите еще две двери и возьмите карточку на компьютерном столике справа.

Бегите к той лестнице, с которой вы спускались, поднимитесь на верхний этаж и шагайте в дверь той комнаты, где брали первую карточку. Отсюда – в правую дверь, вперед по коридору, еще в одну дверь и прямо в лифт.

УРОВЕНЬ 23: Jungle Pass – part 1

Идите в правую дверь и, дойдя до домика, нажмите на красную мигающую кнопочку с надписью «OK». Опустится лестница – поднимитесь по ней. Вернитесь к кнопочке и повер-

ните в левую дверь. Идите прямо и сразу направо, спуститесь в воду и плывите налево по речушке, пока не уткнетесь в подводный грот.

УРОВЕНЬ 24: Jungle Pass – part 2

Вас выбросят с водопада, но вы не робейте и полезайте с криками Тарзана на левый берег, сломайте первую же попавшуюся пальму и переберитесь на другой берег.

Идите в проход. Пробежав парочку проломов, вы попадете в ловушку. Поднимитесь наверх по стволу пальмы и бегите дальше сквозь рядом стоящие отвесные скалы.

На вас повалится куча огромных камней, так что при случае нырните в проходик справа в скале. Идите по нему к реке. Переберитесь на другой берег по плавающим бревнам.

Переберитесь через еще одну ловушку и держитесь у края правой стены (сверху упадут камешки). Бегите дальше и, увидев справа проем, шагайте в него, идите по правому краю скалы наверх.

Запрыгните вверх и по разрушенному мосту переберитесь к противоположному домику. Забегите в дверь, пройдите в еще одну и выберитесь наружу. Там по зеленым островкам скал бегите дальше (только не стойте подолгу на них – парочка обязательно упадет, и уровень придется начинать заново).

Шагайте в проход справа, затем по пальме спуститесь вниз, перепрыгните еще на один зеленый островок, а с него – на висячий мостик, поднимитесь по канату и идите налево в пещеру с надписью «BETA Station».

УРОВЕНЬ 25: Jungle Pass – part 1

Пройдите пещеру, спрыгните вниз к лаве и шагайте в правую дверь.

УРОВЕНЬ 26: Mountain Gorge

Как выйдете, сразу снимите с вышки гранатометчика, иначе он успеет взорвать джип, и тогда вы, скорее всего, погибнете. Можете, конечно, предварительно спрятаться, но имейте в виду, что скоро дом разрушится, а из-под земли хлынет лава и все затопит.

Теперь садитесь в трехколесный мотоцикл (если он еще цел) или топайте пешком вперед, срубая выстрелами шлагбаумы и перепрыгивая через сломанные мосты. Подкатите к станции и залезьте в правую дверь. Поднимитесь по лесенке и идите налево; не заходя в первую дверь, пройдите дальше и войдите во вторую.

УРОВЕНЬ 27: Containment Area 57

Убейте охранника до того, как он нажмет на кнопку сигнализации. В противном случае можете начинать уровень заново. Если же все прошло гладко, бегите по коридорам до тех пор, пока не упретесь в комнату с трубами.

Вас будут считать своим, поэтому ведите себя прилично, не трогайте никого, пока вас самих не заденут, и все двери для вас будут открыты любезными охранниками.

Подойдите к трубе с цифрой один. Зайдите в нее и спрыгните вниз. Шагайте вперед, проходя в двери. Когда войдете в помещение с открывающими дверями, ступайте в ту, что направо, а затем в дверь, которая находится в закутке перед вами. Шагайте в следующую дверь. Прямо перед вами – лифт, поднимитесь на нем и снова идите к трубам. Кстати, лечиться вы можете пока наркотиком U4.

Залезьте во вторую трубу и спрыгните вниз. Пройдите до чана с кислотой. Поднимитесь по островкам и шагайте в проход на другой стороне. Теперь – в дверь и на знакомом лифте к трубам.

Шагайте в третью трубу. Нырните в воду, плывите направо и в дверь. Выберитесь на берег и шагайте по коридору, пока не увидите дверь справа. Войдите в нее и найдите в помеще-

нии небольшое углубление с дверьми по сторонам. Суньтесь в него, после чего дверки закроются и вам сделают болезненную инъекцию мутагена обратного действия.

Когда из вас сделают человека, шагайте обратно в коридор и возьмите на столе ключ и рацию. Вернитесь немного назад и войдите в дверь. Спуститесь по коридору в туннель.

УРОВЕНЬ 28: Xenomorphic Laboratories – part 1

Бегите по трубе прямо к луже кислоты. Сделав несколько шагов, лезьте по лесенке наверх, идите в сторону спуска и бегите через дверь. Поверните налево и бегите по мостику вверх, затем в правую дверь.

Обшарьте дверь слева и выйдите обратно. Шагайте налево, заберитесь в лифт с зеленой кнопкой и поднимитесь на нем. Обойдите стол с трупом без кожи. Где-то в районе головы вы увидите шприц с адреналином.

Не наступайте на освещенный люк в полу (иначе вы неизбежно упадете в клетку с большим монстром, который будет смирным, если его не трогать, а убивается так же, как монстр на уровне № 16). Идите относительно стола влево и в дверь.

УРОВЕНЬ 29: Xenomorphic Laboratories – part 2

Идите по трубе прямо и в дверь. Шагайте в следующую дверь и в лифт. Прокатившись на нем, идите налево в дверь. Обойдите стену справа и снова в дверь. Затем в правую, прямо, опять в дверь. Зайдите в дверь слева, через смотровую камеру со стеклянными дверьми вы дойдете до конца уровня.

УРОВЕНЬ 30: Estate Sinclaire – part 1

Выйдите на улицу, поверните налево и пройдите по туннелю. Обязательно снимите всех снайперов, а именно – напротив вас на одиннадцать часов и от него на семь с половиной часов на крыше сооружения.

Подойдите к месту, где сидел первый снайпер. Пройдя сквозь кусты, вы увидите люк – лезьте туда. На компьютере отключите все виды охраны. Зайдите в дверь направо и ползите по лесенке наверх.

Разломайте парочку роботов-пауков и идите в дверь налево, а потом в любом направлении двигайтесь прямо, открывая двери. Зайдите в первую дверь справа (ориентир: перед ней будет что-то, похожее на маятник.

УРОВЕНЬ 31: Estate Sinclaire – part 2

Откройте дверь и перемахните через ковер на лестницу слева. Если свалитесь, не беда. Внизу есть небольшой шкафчик-щиток на стене, открыв который, можно изменить положение выключателя и зафиксировать ковер. Слева от шкафчика есть лесенка, по которой можно подняться наверх. Чтобы выйти отсюда, нажмите на кнопку.

Поднявшись, пройдите по пролету второго этажа в дверь. После чего – направо еще в одну дверь. Спуститесь в комнату и выброситесь в огромное окно слева, не доходя до лазерных датчиков движения.

Пройдите вправо и войдите в дверь. Понажимайте кнопки на компьютере, чтобы выключить охранную сигнализацию. Пройдите к следующей двери. После сигнала, извещающего, что книжка миссий была изменена, возвратитесь к воде.

Справа от двери есть лесенка, поднимитесь по ней. Спрыгните в самое ближнее стеклянное окно в полу так, чтобы не попасть под лучи сигнализации. Обернитесь и поднимитесь по лесенке. Пройдя мимо шалостей милашки Elexis, зайдите в дверь. Справа на перилах будет кнопочка – нажмите ее. За вами, из пола за открывшейся книжной полкой, выползет лифт. Садитесь в него и жмите кнопку.

УРОВЕНЬ 32: Munt Phoenix

Выйдите из лифта и поверните налево в проход. Там прострелите баллоны, отойдя предварительно на приличное расстояние (лучше спрятаться за угол).

Затем идите в дверь к лесенке, поднимитесь на второй пролет, развалите дымящуюся трубу и зайдите в дверь.

После трех глухих взрывов отвалится кусок стены напротив двери. Убейте парочку неумных людей и монстра-паука, захватите карточку у одного из них.

Идите вдоль дома, держась правой стены, пока не увидите дверь. Откройте ее (вставьте карточку) и, облазив все столы и стеллажи, завладейте другой карточкой. Идите в левую дверь к лестнице, поднимитесь на последний этаж и зайдите в дверь.

Увидев вас, все бросятся врассыпную, а Elexis нажмет потайную кнопочку на кафедре, за которой стоит, сядет в лифт слева и поедет вниз.

Выйдите на ту же лестницу, спуститесь на два пролета вниз и зайдите в конференц-зал. Проделайте тоже, что и Elexis, и, спустившись вниз, бегите налево за ней.

УРОВЕНЬ 33: Theall's Pit

До появления чудовища можно облазить помещения внутри дома. Но, как только появится монстр, сработает сигнализация и вход закроется. Даже если вы его еще не видите, знайте – он рядом.

Затем, когда он начнет боевые действия, попытайтесь, уворачиваясь от смертоносной пилы в его правой руке, постоянно бегать и не поворачиваться к нему спиной. Палите ему в голову и по туловищу в центр.

Это монстр огромной силы, имеет достаточную броню, но он настолько туп, что может застрять в стене и, махая своей пилой, долго выбираться. Для этого надо ракетой бабахнуть в него, когда он будет пробегать мимо угла дома.

Можно забраться на металлический мостик справа от здания, забиться поглубже в угол, подманить монстра поближе и, пользуясь тем, что вы практически неуязвимы, палить по монстру из всех доступных видов оружия (только в себя не попадите!), пока он не сдохнет. Учтите, что монстр может падать и снова подниматься с новыми силами, так что не попадитесь на эту удочку. Прежде чем покинуть безопасное место и прекратить стрелять, убедитесь, что он мертв. А еще лучше палить в него, пока уровень не кончится.

Если все удалось, с чистой совестью и чувством выполненного долга смотрите мультик.

EviL LaugH & Роман Облизин

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

РАЗРАБОТЧИК	Red Storm Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	Interplay
ВЫХОД	август 1998 г.
ЖАНР	3D-action + strategy
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 166 МГц или выше
Оперативная память	16 Мб
Привод CD ROM	восьмискоростной
Рекомендуется 3Dfx	

Rainbow Six в некоторой степени можно рассматривать как вторую игру в жанре, основанном Spec Ops. Однако Rainbow Six намного меньше требует от «железа» вашего компьютера (вспомните Spec Ops), что, несомненно, порадует многих игроманов. С реалистичностью поведения людей в игре (будь то ваши бравые парни, террористы или заложники) тоже все в полном порядке: все они бегают, приседают, стреляют и умирают каждый раз по-разному в зависимости от того, куда в них попала пуля... Сам «интерьер» игры создан в 3D Studio, что, с одной стороны, позволяет максимально детализировать все объекты в игре и позволяет роскошь создания предметов «только для одной миссии», например, транспарант «Free Europe», который члены этой организации повесят на одном из захваченных ими домов. Но с другой стороны, каждый уровень представляет собой абсолютно законченное произведение искусства, а это не дает вам возможности строить новые уровни, что, согласитесь, не радует...

Теперь о звуке. С ним все тоже нормально. Больше всего радует тот факт, что, стреляя из пистолета с глушителем, вы слышите звук пистолета с глушителем, а не обычное «тюк», которое подобное оружие обычно издает во всех других играх. Музыка тоже очень радует слух, она не играет во время самих боевых действий, захламляя тем самым «эфир». Особенно хороша одна из траурных мелодий, которая обычно звучит, когда у вас убивают солдата, от нее как-то очень веет духом бессмертной main theme «Терминатора-2»...

А что самое главное в компьютерной игре? Правильно! Атмосфера, вселенная, стиль, дух или просто играбельность. В Rainbow Six каждая миссия, как уже говорилось, неповторима, каждая из них дает вам попеременно почувствовать себя то Рэмбо, то Снайпером (из одноименных фильмов). Иными словами, играбельности в игре «на все сто».

Последнее, о чем следует сказать отдельно, – это мультиплейер. Не вдаваясь в подробности, замечу лишь, что он не менее интересен, чем основная часть игры. Больше всего, разумеется, радует возможность бесплатной игры по Интернет. Особенно это порадует людей, зарегистрированных в Mplayer'е и Internet Gaming Zone, поскольку эти сайты также поддерживают Rainbow Six – первый только собирается, а второй уже включил поддержку этой игры...

ПРЕДЫСТОРИЯ

Rainbow Six создана по мотивам книги известнейшего в США писателя Тома Клэнси, автора многочисленных бестселлеров. Российскому читателю знакома его книга «Охота за «Крас-

ным Октябрем» (и одноименный фильм по мотивам книги, широко демонстрировавшийся у нас). Книг у Клэнси, конечно, еще очень много, но сейчас нас они не очень интересуют.

Гораздо интереснее немного углубиться в дебри американского военного сленга. Полагаю, многие игроманы будут удивлены, когда узнают, что Rainbow означает «лучшие», а Six – это не число людей в подразделении, на военном жаргоне это значит «командир». По сюжету книги этим самым «шестым» является John Clark, а по сюжету игры – вы. Mr. Clark в игре перекочевал на место вашего главного командира и советчика.

Но что это я все о книге да о книге? Несмотря на происки инопланетян, наступил 1999 год. Казалось бы, вот оно! До XXI века рукой подать! Ан нет. Разгулялись террористы да начали было диктовать условия всему миру, но тут их «обломила» жестокая судьба: появились вы, Секретная служба, созданная специально для того, чтобы показать хулиганам, кто есть кто.

Воевать в игре придется с различными террористическими группировками, на первый взгляд, никак друг с другом не связанными (действительно, что общего может быть между колумбийским наркобароном и британской неонацистской группировкой?). Сюжет будет раскрываться по ходу игры, сразу скажу, что он прямолинеен и ответвлений не предусматривает (что не делает его менее интересным). Рассказывать же о нем сразу не имеет смысла – смотрите описание прохождений миссий.

TRAINING

Опция оригинальна сама по себе и добавляет ощущение реалистичности ко всему происходящему.

Здесь у вас есть возможность потренироваться в искусстве стрельбы, освобождении заложников и других стандартных действиях, однако это представляется малоэффективным, поскольку в бою вы всему этому научитесь гораздо быстрее и за более короткое время. Однако если вы все же решили потренироваться, не забывайте, что ни у одной из тренировочных миссий конца нет, т. е. тренироваться можно, пока не надоест – чисто из спортивного интереса. А когда надоест, просто нажимайте Esc и Main Menu.

MULTIPLAYER

Мультиплеер весьма прост. Вы можете выбрать себе персонаж мужского или женского пола, оружие и предметы в инвентарь. Несколько сложнее тем, кто стартует сервер – необходимо помнить все карты по названиям (интересно, почему создатели не догадались использовать картинки-подсказки, как в Outwars)?

BRIEFING

На этом этапе вам предстоит ознакомиться с содержанием будущей миссии, также здесь вы получите несколько советов от персонажей книги (с появлением в сюжете вас, главного героя, все другие персонажи отошли на второй план). Единственное что следует вам посоветовать – это повнимательнее слушать советы помощников, иногда они действительно могут помочь.

INTEL

Этап беллетристики. Отделы People, Organizations, Newswire и Misc. создают у вас впечатление погружения в игровую вселенную. Самому процессу игры это не особо помогает, но хотя бы начинаешь понимать, с кем и за что воюешь. Больше всего злит тот факт, что после, скажем, удачного освобождения заложников в разделе Newswire (то бишь новости) читаешь о том, как доблестная бельгийская полиция не далее как вчера, проявляя чудеса героизма, спасла из лап террористов троих заложников, захваченных во время презентации новой общеевропейской валюты «Евро». О ваших заслугах – ни слова, в то время как именно вы...

ROSTER SELECTION

Ага! Вот и он – момент выбора бойцов для своего отряда, посылаемого на миссию. Этот этап можно смело назвать одним из самых важных – как выберешь, так и выиграешь. Всех солдат можно смело поделить на две категории: люди и резерв. Люди – это многонациональная масса, состоящая из специалистов по нападению, подрывной деятельности, электронике и разведке. У каждого из них есть своя предыстория и физические параметры. Резерв – это бесконечное число дебилов, не обладающих никакими внешними данными (впрочем, какому-нибудь «гурману» может и приглянуться лицо в шерстяной маске с разрезом для глаз). У них начисто отсутствуют способности стрелять, бесшумно передвигаться, искусно обращаться с электроникой и взрывчаткой. Однако у них есть два преимущества: первое – это их количество (они бесконечны), а второе – их не жаль использовать в качестве пушечного мяса. Напоследок хочется заметить, что один русский боец все же есть. Имя у него тоже «исконно русское» – Генедий (именно Genedy). До бессмертного Вани Долвича (из Jagged Alliance) ему, конечно, далеко, но все равно приятно.

НЕКОТОРЫЕ ТЕРМИНЫ

Для людей, не игравших в игры подобного типа ранее, объясним термины характеристик.

Aggression – агрессия, т. е. насколько быстро боец реагирует на появление врага.

Leadership – способности к лидерству, т. е. насколько бойца слушаются члены команды.

Self Control – самоконтроль. Чем выше этот показатель, тем меньше вероятность, что человек впадет в панику при виде гибели нескольких его соратников. (Если солдат впадает в панику, он не отстреливаясь бежит в сторону, противоположную месту побоища.)

Stamina – здоровье. Тут следует объяснить ситуацию с ранениями. Боец может быть легко ранен (его кардиограмма становится желтой), в таком случае он все еще дееспособен, но его показатели падают; и тяжело ранен (его кардиограмма становится оранжевой), т. е. недееспособен, но может быть использован в последующих миссиях (если, конечно, оклемается).

Teamwork – работа в командой, т. е. насколько спецназовец хорошо работает в группе, может ли он, если надо, прикрыть, обеспечить отступление и т. п.

Demolitions – способность работать со взрывчаткой. Чем она выше, тем быстрее ваш солдат разминирует заложенную бомбу.

Electronics – уровень работы с электроникой, от показателя зависят все операции с компьютерами, системами безопасности и т. п.

Firearms – пожалуй, самый главный показатель. Меткость.

Grenades – этим показателем определяется способность вашего солдата к ручному метанию гранат.

Stealth – способность воина к бесшумному перемещению. Бойцы с высоким Stealth-показателем действительно способны творить чудеса разведки.

KIT SELECTION

Этап выбора оружия и обмундирования. Этот этап требует детального рассказа.

КОСТЮМЫ

Все костюмы в принципе отличаются лишь расцветкой. И Street, и Camo, и все остальные виды костюмов одинаково делятся на Light, Medium и Heavy (он же Breach). Сразу замечу, что лично я при прохождении игры пользовался исключительно тяжелым вариантом костюмов, поскольку на скорость передвижения он влияет не сильно, а жизнь спасти может. Отдельно стоит сказать о костюме биозащиты – у него весьма слабая броня, но есть миссии, где без него не обойтись (ядовитые газы вызывают мгновенную смерть).

ВООРУЖЕНИЕ

PRIMARY

HK MP5-A2 – самый средненький автомат. Неплохая дальность и точность стрельбы, но не слишком высокая убойная сила.

HK MP5SD5 – вариант Heckler & Koch MP5-A2, оснащенный глушителем. Один из самых ходовых видов оружия, т. к. в большинстве миссий требуется убойная сила повыше пистолетной и бесшумный выстрел.

HK MP5-PDW – нечто среднее между пистолетом и автоматом. Непонятно, зачем оно нужно, но тем не менее присутствует. Я его ни разу не использовал.

CAR-15 – уменьшенный (коммерческий) вариант Assault Rifle (M16). Использовать можно, если не хочется лишний раз нагружать солдат, но никаких особых преимуществ перед M16A2 не имеет.

M16A2 – второе по популярности оружие. Если вам не надо красться и перебегать от угла к углу, если вам просто надо взять штурмом усадьбу наркобарона или перебить всех оставшихся в живых террористов, посмевших засесть в подполье, берите это оружие. Самая большая убойная сила среди всех видов автоматического оружия и самая высокая дальность и точность стрельбы в игре. Лучше может быть только Калашников.

Benelli M1 Tactical 12 Gauge – дробовик. Стандартный. Огромная убойная мощь в сочетании с очень низкой дальнобойностью и очень низкой точностью попадания. Используйте для схваток на коротких дистанциях.

SECONDARY

Пистолеты в игре практически не используются, поскольку патроны в Primary оружии не кончаются (см. ниже), а ни один из пистолетов по мощности не дотягивает даже до HK MP5-PDW.

HK .45 Mark 23 – стандартный пистолет сорок пятого калибра. Пожалуй, это самый мощный и самый «громкий» пистолет в игре.

HK .45 Mark SD – тот же самый пистолет .45, но уже с глушителем, из-за чего теряет часть своей мощности.

Beretta 9mm 92 FS – опять-таки «золотая середина». По убойной силе до HK .45 не дотягивает, но выстрел у него потише, да и полегче.

Beretta 9mm 92 SD – «Беретта» с глушителем. Стреляет тише своего варианта без глушителя, но достаточно сильно проигрывает в мощности.

HK .40 usp 92 FS – самый слабый и тихий пистолет без глушителя в игре.

HK .40 usp-SD – самый тихий и самый слабый пистолет как таковой. Редкостная гадость.

INVENTORY

Для того чтобы Electronics, Demolition и Lockpick Kit заработали, их следует выбрать в Inventory и нажать клавишу Use.

Electronics Kit – набор, ускоряющий работу с электрическими и электронными приборами (системы охраны, компьютеры (!) и т. п.)

Demolition Kit – набор «юного подрывника» – очень сильно помогает при разминировании бомб.

Lockpick Kit – набор, позволяющий взломать любой замок за считанные секунды. Жизнь он вам вряд ли спасет (как, скажем, Electronics Kit), но для нетерпеливых это находка. Уж больно долго ваши спецназовцы возятся с закрытыми дверями (шпильками, что ли, открывают?!).

Flashbangs – ослепляющие гранаты. Не очень полезная вещь, поскольку, чтобы ослепить недруга, надо бросить ему эту игрушку почти под ноги. Плюс ко всему, если она взорвется

рядом с вами, то ослепнет скорее ваш солдат, нежели враг. Да и вообще, даже если вам удастся рассчитать бросок, террорист теряет над собой контроль секунды на полторы, а за это время не то что его подстрелить, даже очередь нормальную нельзя дать!

Frag Grenades – осколочные гранаты, в вольном переводе – «гранаты, приносящие фраги». Самая любимая вещь всех спецназовцев. Приличный радиус взрыва + гигантская убойная сила. Один минус – при ударе об стенку начинают скакать, как каучуковые мячики.

Ammo for primary & secondary weapons – дополнительные боеприпасы для вашего оружия.

PLANNING

Эта фаза является основным новшеством Rainbow Six. Предполагается, что во время этой фазы вы сможете запланировать прохождение всей миссии, а потом, если вы достаточно хороший стратег, вам останется только откинуться в кресле и наблюдать, как ваши бойцы все делают за вас. Вот тут то и начинаются проблемы.

Во-первых, почти все ваши спецназовцы (за исключением двух-трех) не способны «держать позицию». Т. е. если вы оставите одного из ваших подопечных стоять на месте, он ни за что не догадается обернуться, если услышит звук открываемой двери. Врагу остается просто зайти со спины...

Во-вторых, реакция у ваших компьютерных врагов гораздо лучше, чем у ваших компьютерных соратников. Хотя, повторяю, счастливые исключения все же есть.

В-третьих, наблюдать за действом со стороны вам не удастся. Это просто не продумано, т. е. как бы хорошо вы ни продумали миссию, вам все равно рано или поздно придется идти в атаку самому.

И, наконец, я хотел бы сказать, что этим этапом ваш покорный слуга начал пользоваться только в самом конце игры, поскольку огромное количество миссий проходятся одним человеком гораздо быстрее, нежели двумя, тремя или всеми шестнадцатью.

В результате сама по себе идея планирования очень и очень неплоха, но... Есть слишком много моментов, которые превращают планирование в абсолютно ненужный элемент, без которого Rainbow Six ничего бы не потеряла.

Теперь несколько слов о том, как запланировать миссию. Скажу сразу, что на данном этапе вы можете видеть все этажи карты, всех террористов и всех заложников (чтобы посмотреть их на карте, выберите «Recon»). Также вам предоставляется возможность «запрограммировать» свои отряды на прохождение по определенному маршруту, разбитому на waypoint'у. Также вы можете менять ROE Speed и ROE Mode. Если вы поставите бойца перед дверью, вам предложат выбить дверь (Breach Door), кинуть в комнату гранату (frag room) или ослепляющую шашку (flashbang room). Существует также возможность установления имен для waypoint'ов (Alpha/Bravo/Charlie/Delta), что позволяет вам (во время военных действий) отдать солдатам приказ двигаться к данному пункту. Это, пожалуй, и является самой приятной чертой планирования.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

Предупреждаю сразу, что все миссии описываются для уровня сложности «Easy».

МИССИЯ 1: Steel Wind *Освобождение заложников*

Террористами из Британской неонацистской группировки Free Europe захвачен посол в Бельгии. Ваша задача – освободить его.

Рекомендуется взять на миссию одного человека с HK MP5SD5 и зайти в дом с левого (западного) входа. Будьте готовы убить одного террориста. Идите вперед. Поверните направо в обеденный зал (отличительная особенность – большой стол и стулья с резными спинками вокруг него). Теперь по левой стене комнаты, в дальнем углу, вы увидите дверь в зал с лестницей. Внимание, в одном из углов (каждый раз по-разному) этого зала есть террорист.

Застрелите его. Войдите в дверь напротив обеденного зала. Еще одна комната, там тоже может быть террорист. Теперь будьте готовы к войне – вокруг ходят два террориста, а если в комнате, откуда вы вышли, неонациста не оказалось, зайдите в ванную (дверь слева от восточного, ближнего к вам выхода). Когда со всеми на первом этаже покончено, поднимайтесь на второй этаж по большой лестнице и войдите в дверь справа. В комнате, которую вы увидите, открыв дверь, и будет сидеть посол-заложник.

МИССИЯ 2: Cold Thunder *Освобождение заложников*

На этот раз вам предстоит отбивать заложников от неких Huthu Rebels. Они захватили в плен одного из ваших будущих советников Dr. Catherine Winston. Ее держат в усадьбе, ранее принадлежавшей компании Horizon, занимающейся поиском технологий, способных улучшить экологию планеты.

От места высадки бегите вперед до полуразрушенного домика. Посмотрите вправо и убейте охрану около палаток. Затем из-за угла этого дома снимите охрану усадьбы. Есть два способа попасть в усадьбу. Первый – через подвал, а второй – через веранду. Однако предпочтительнее кажется все-таки второй. Веранда находится в правом крыле дома. Перед тем как открыть дверь, ведущую непосредственно в само здание, убейте из окон всех повстанцев, стоящих на крыльце. В доме будьте осторожны – за лестницей будет стоять еще один повстанец. Шлепнув его, высуньтесь из окна и пристрелите последнего повстанца на крыльце. Поднимитесь по лестнице. Идите по коридору направо, но не забудьте о повстанце в комнате справа от противоположной лестнице камеры. В конце коридора опять поверните направо – и увидите комнату с заложником. Но будьте осторожны – в одной комнате с ним стоит повстанец, стреляя по которому, вы можете задеть и Dr. Winston. Теперь ставьте Escort и возвращайтесь обратно, к месту высадки.

МИССИЯ 3: Angel Wire *Обезвреживание бомбы*

Террористы из некоей группы «Феникс» заложили две бомбы в здании крупной нефтяной корпорации. Формулировка миссии предельно проста: обезвредить бомбы, не вызывая лишнего шума.

Поднимайтесь наверх до упора. Идите налево и воспользуйтесь лестницей, встроенной в стену. Застрелите (сквозь решетку) террориста, стоящего наверху. Войдите в дверь справа от лестницы. Выгляните из дверного проема и пристрелите террориста (если его не видно – он за углом справа). Идите направо и входите во вторую комнату от той, из которой вы вышли. Заходите в соседнюю комнату (кухню), а затем через кухню в помещение с первой бомбой. Уходите обратно к лестнице и идите в правую дверь. Поднимитесь наверх на тот этаж, где лежит труп убитого через решетку террориста. Идите в комнату справа; когда вы увидите баллоны посреди нее, войдите между ними, держа перекрестие прицела на уровне головы человека. Убейте террориста, стоящего между баллонами, и обезвредьте бомбу.

МИССИЯ 4: Sun Devil *Освобождение заложников*

Наркобарон захватил нескольких работников Horizon, которые принимали участие в постройке проекта будущего, позволяющего создать свою экосистему на отдельно взятом участке земли. В результате работа над проектом остановилась. Необходимо ваше вмешательство.

Бегите вперед от места высадки. Остановитесь за несколько метров до ворот, включите снайперский прицел, снимите трех охранников (слева, справа и наверху). Входите в ворота и обходите дом справа. Вы увидите небольшую площадку. Откройте дверь слева от вас и убейте охранника в комнате за ней, идите через комнату направо и спускайтесь по лестнице. Откройте дверь и убейте охранника, идите вниз. В комнате по вашу правую руку находятся

два заложника и охранник. Убейте последнего из-за угла, а его экс-пленников эскортируйте к месту высадки.

МИССИЯ 5: Ghost Dance *Освобождение заложников*

Немецкая неомарксистская группировка взяла в заложники несколько семей, отдыхавших во всемирном парке развлечений. Ваша задача – одних освободить, других покарать.

От стартовой позиции идите вперед и налево. Остановитесь около дверного проема, из которого видна комната с островом, оглянитесь и, увидев террориста (террористку), убейте его (ее). Поднимитесь наверх по лестнице и сверните налево. Сверните в коридор слева и пристрелите террориста в маленькой комнатке в конце коридора. Зайдите в комнатку и поднимитесь наверх по лестнице на стене слева от входа. Пробегитесь по второму этажу (до лабиринта ему далеко), перебейте всех террористов и возвращайтесь обратно, к комнате с островом. Теперь бегите в противоположную сторону и налево. Сверните в комнату слева (с кораблем) и бегите вперед по воде. Заложники стоят именно там (их охраняют два террориста, поэтому, чтобы не добавлять себе проблем, снимите их, пока будете бегать по второму этажу).

МИССИЯ 6: Blue Sky *Освобождение заложников*

На самом деле это не совсем освобождение заложников. Вашей задачей является эскорт бывшего террориста из «Феникса», который согласен работать на Rainbow. Его держат на дамбе, захваченной террористами этой группировки.

Убейте террориста, охраняющего верхний уровень дамбы, и бегите вперед до упора, спуститесь вниз по самой дальней лестнице на правой стороне дамбы. Войдите в дверь слева от нее (самая дальняя из всех дверей) и спускайтесь вниз по лестнице. Идите налево, застрелите двух террористов и сверните в дверной проем. Сразу же за углом перебейте террористов внизу и идите в комнату, к которой ведет мостик, лежащий сразу за дверным проемом. Ваша цель находится именно в этой комнате.

МИССИЯ 7: Firewalk *Уничтожение всех террористов*

По сведениям, полученным от Кунста (информатора из прошлой миссии), у группировки «Феникс» есть тайная лаборатория, в которой проводятся эксперименты над людьми. Ваше задание – уничтожить всех враждебно настроенных обитателей лаборатории и не дать никому из них покинуть территорию базы.

Возьмите трех человек в биокостюмах. Обогните дом, стоящий слева от вас, держась его дальней (по отношению к вам стороны) стороны. На полпути остановитесь и расстреляйте всех, кто стоит в доме за вашей спиной (можно пострелять по окнам, а потом вернуться и добить всех сбежавшихся на этот шум). Теперь бегите к крыльцу большого здания слева (перед крыльцом стоит джип). Оставьте возле крыльца двух своих людей, а сами бегите к «черному ходу» (дверь, выходящая во двор). Зайдите в нее и приставными шагами перемещайтесь вдоль стены. Дождитесь звука шагов и приготовьтесь стрелять. Убейте бегущего к двери солдата и в конце коридора поверните налево. Перебейте всех и загляните в дверь, там должен ходить солдат в противогазе. Пристрелите его и идите вперед. После того как пройдете сквозь газ, остановитесь. Перед вами будет длинная комната. Киньте пару гранат вправо, после того как услышите стон, входите. Идите обратно. На этот раз вам следует идти в комнату, противоположную той, где ходил солдат в противогазе. Киньте гранату вдоль шкафов по левой стороне комнаты, посмотрите, как упадет очередной враг, войдите в дверь в левом углу комнаты. Быстро пробегите сквозь газ и без остановки неситесь вдоль стекла сразу же за дверью. Идите налево и убейте солдата, стоящего в дальней комнате, отгороженной стеклами (он стоит в ее дальнем левом углу). Потом зайдите во вторую комнату, вдоль окна кото-

рой вы бежали, и убейте в ней последнего солдата в лаборатории. Выходите на улицу и перебейте всех, кто находится в других зданиях (в каждом доме один солдат).

МИССИЯ 8: Winter Hawk *Уничтожение всех террористов*

Оставшиеся лидеры группы «Феникс» пытаются покинуть страну на самолете, который находится на секретном аэродроме в Айдахо. Ваша задача – помешать им сделать это.

Берите две команды по три человека (можно солдат резерва). Сначала убейте трех солдат на поле (двое – возле дома, а третий – слева от самолета). Теперь оставьте одну из команд перед дверью сразу за углом. А со второй бегите к двери дома, где стояли два солдата. Оставьте своих подчиненных возле нее, а сами переключитесь на первую команду. Если из ангара, у двери которого они стояли, никто не вышел, зайдите в него и убейте обоих охранников (один стоит сразу за дверью, а другой – за самолетом; стреляйте по его ногам). Переключитесь на вторую команду. Полюбуйтесь трупами лидеров, бежавших к самолету, и идите к ангару за самолетом (предварительно снимите охранника на втором этаже дома – его хорошо видно с взлетной полосы через гигантское окно, за которым он стоит). Переключитесь на первую команду и ведите ее к тому же ангару за самолетом. Войдите в ангар и перебейте всех, кто в нем находится.

МИССИЯ 9: Red Wolf *Освобождение заложников*

И снова «Free Europe». Они захватили трех заложников во время презентации новой общеевропейской валюты. Вам предстоит проникнуть в здание, где проходила презентация, и освободить заложников.

Идите к парадному входу (под надписью «Free Europe»). Убейте охранника, стоящего в левом дальнем или правом дальнем углах зала. Также он может находиться прямо посередине комнаты, за «стойкой». Останьтесь на месте и дождитесь, пока выйдут оставшиеся два охранника. Идите в дальний левый угол к решеткам, пройдите до дверного проема и остановитесь. Выгляньте и убейте террориста, ходящего внизу, и через решетку снимите охранника, стоящего в дальнем левом углу второго этажа. Посмотрите направо и убейте террориста, стоящего наверху. Теперь перейдите к ближней стенке агрегата, печатающего деньги, посмотрите наверх и убейте охранника, который стоит в комнате на втором этаже. Поднимитесь наверх по лестнице и идите в комнату в дальнем левом углу. Киньте туда штук 5–6 flashbang'ов (да так, чтобы они летели как можно ближе к дальнему правому углу) и тут же по миллиметру начинайте выглядывать из-за угла: вам надо убить террориста, охраняющего заложников, и у вас есть время только на один выстрел. В голову. Берите заложников и возвращайтесь обратно.

МИССИЯ 10: Razor Ice *Освобождение заложников*

Dr. Winston снова взята в заложники. На этот раз членами «Феникса». Террористы держат ее на рыбачьей лодке недалеко от города и угрожают взорвать судно, если правительство не подчинится их требованиям. Вам необходимо спасти Dr. Winston.

Возьмите на миссию HK MP5-A2. Бегите вперед и пристрелите сначала террориста, патрулирующего левый коридор. Войдите в коридор и встаньте за углом, затем, когда из двери выйдет еще один террорист (т. е. после звука открывающейся двери), выйдите из-за угла и перестреляйте всех, кого увидите (их может быть двое). Входите в дверь, из которой выбежал террорист, и бегите до лестницы вниз. Спуститесь. После того как вы спустились, сразу же поверните направо и будьте готовы стрелять. Убейте двух террористов и идите вперед по коридору. После того, как, повернув направо, вы окажетесь в большом зале с огромным количеством ящиков, стоящих друг на друге, пристрелите террориста, стоящего прямо посередине комнаты (лучше всего обойти его слева). В конце комнаты есть лестница. Спуститесь по ней вниз. Dr. Winston найдена!

МИССИЯ 11: Yellow Knife *Установка «жучка»*

Anne Lang, одна из ваших советников, подозревается в измене. Вам необходимо проникнуть в ее дом и установить на ее телефон «жучок». Очень важно остаться незамеченным охраной.

Бегите вдоль правой стены к дому и дождитесь того момента, когда охранник повернется к вам спиной или уйдет на приличное расстояние. Пробегите в дом (в гараж – туда, где стоит машина хозяйки дома!!!). Откройте дверь слева и отключите систему охраны (маленькая белая панель на стене). Теперь бегите к двери перед (!) машиной. Откройте ее и забегите в комнатку слева (прачечная). В соседней комнате стоит телефон, на который вам нужно установить «жучок». Установите его и возвращайтесь назад.

МИССИЯ 12: Deep Magic *Кража информации*

Жучок на телефоне Anne Lang помог получить некоторые сведения относительно сотрудничества Horizon Inc. с группировкой «Феникс». Теперь необходимо добраться до файлов, которые бы конкретизировали, какую именно поддержку Horizon оказывал террористам. Ваше новое задание – пробраться незамеченным в здание Horizon, скинуть файлы на дискетку и убраться восвояси опять-таки незамеченным.

Возьмите с собой Heartbeat sensor и Lockpick Kit. С места высадки войдите в дверь, не стоящую рядом с вентиляторами (она находится в чем-то вроде будки). Спускайтесь вниз до упора и войдите в дверь, ведущую непосредственно в офис Horizon. Когда вы попадете туда, запищит сигнализация. Комната с системой охраны находится справа (справа от «стойки» с компьютерами). Заходите в комнату и отключайте сигнализацию. Вернитесь обратно на крышу и идите в другую дверь. Спуститесь вниз до первой двери и войдите в нее. Включите Heartbeat Sensor. Если охранник далеко, вам нужно идти по коридору слева. Идите по левому коридору до второго перекрестка. Поверните направо и бегите к двум большим дверям. Откройте их – на столе в конце комнаты будет стоять компьютер с необходимыми вам файлами.

МИССИЯ 13: Black Star *Захват лидера террористов*

Из файлов, полученных в офисе Horizon, стало известно, что Global Security, обеспечивающая безопасность игр в Сиднее, скомпрометировала себя на высшем уровне. Теперь вам предстоит остановить конвой, везущий Хендриксона (руководителя GS) и взять предателя в плен для получения от него полной информации о готовящейся операциии.

Возьмите на миссию трех спецназовцев. С места высадки сразу бегите вперед, по дороге до поляны с грузовиком, Оставьте возле последнего двух своих подчиненных, а сами спрячьтесь за одну из небольших стенок. Скоро подъедет джип, который остановится на поляне, а из него выйдет несколько солдат. Смерть им!!! Теперь, не забирая своих людей, пробегитесь по дороге и «засветитесь» перед охраной конвоя. Когда они вас увидят, бегите обратно и становитесь рядом с джипом, который остановился на поляне. Убейте всех участников погони, заберите Хендриксона и идите по дороге к месту сбора. (Будьте осторожнее, подходя к мосту – его неплохо охраняют, но снайперский прицел и доля осторожности решат все проблемы.)

МИССИЯ 14: Wild Arrow *Освобождение заложников*

Группировка «Феникс» пытается прикрыть Anne Lang, якобы беря ее в заложники. Вам надо «освободить» ее и привести в штаб.

Со стартовой позиции бегите вверх по краю земли, выступающему слева. Убейте двух террористов (один – на крыше дома справа, а другой – за окном дома впереди). Бегите обратно, к лестнице. Теперь – по правому коридору. Перебейте всех, кого сможете увидеть, и идите к

дальнему углу дома слева. Перебейте там всех, кто сбежался на выстрелы. Теперь идите в сам дом. Не поднимайтесь на крышу, «освобождайте» Anne Lang и ведите ее к месту высадки.

МИССИЯ 15 *Обезвреживание бомбы*

«Феникс» собирается взорвать бомбы со смертельным вирусом во время закрытия летних игр в Сиднее. Вам необходимо помешать им сделать это.

Есть два момента. По всему зданию протянута система сигнализации. Она активизируется нажатием на кнопки, так вот если охрана вас увидит, она первым делом нажимает эти кнопки. Чтобы обезвредить бомбы, надо сначала отключить охранную систему и только потом – бомбу. Причем между этими двумя действиями не должно пройти более 30 секунд.

Итак, вам нужно две команды с любым количеством человек в каждой. Одной командой бегите вперед и остановитесь так, чтобы вас не было видно из «основного» коридора. Прикончите двух охранников и идите назад. Сверните в коридор налево (правый относительно стартовой позиции). Идите по коридору и на перекрестке сверните влево, далее опять поверните налево и поднимитесь вверх по лестнице. Дождитесь охранника, убейте его и оставьте в комнате своих людей, а второй командой проделайте все то же самое, только из этой комнаты идите вперед и влево (в коридор слева). Убейте охранника, патрулирующего его, и идите вперед, ко второй с конца комнате. В ее дальнем правом углу вы увидите дверь. Войдите туда. Бомба находится в этой комнате. Переключитесь на первую команду, идите вперед и вправо – за решетки. Войдите в дверь слева и отключите охранную систему (компьютер). Переключитесь на вторую команду и обезвредьте бомбу.

МИССИЯ 16: Mystic Tiger *Убить всех!!!*

Узнав о провале операции, глава Horizon и остатки группы «Феникс» забаррикадировались в одном из экологических проектов Horizon'a. Убейте их. Пленных можете брать по своему усмотрению.

Если вы всю игру прятались от террористов и всячески пугались всего, отдаленно напоминавшего сигнализации, то пришел час расплаты. Половина всех террористов стоит в «позе заложника», на коленях с руками за головой: можно устроить массовую показательную казнь...

Берите четыре команды и во время «планерки» отправьте их в противоположную сторону относительно первого места высадки. Там должны быть два длинных коридора, расположенные друг за другом. Перебейте всех на первой баррикаде (один охранник за стеклом, другой наверху, третий справа и четвертый может появиться прямо из дверей). Бегите вверх по лестнице. Поднимайтесь наверх, и в конце концов вы выйдете к большой площади с мостками высоко над землей. По мосткам будут бегать охранники! Как в тире... Бегите вперед, в дверь. Поднимитесь наверх по лестнице и приготовьтесь убить охранника в коридоре за шестиугольной дверью. Далее вам надо свернуть направо, открыв вторую дверь, и наугад дать очередь по всему, что движется. Если кто-то упал, выбегайте обратно в коридор и идите в противоположную дверь. Опять очередь наугад. Опять противоположная дверь, опять очередь и т. д., пока все не полягут под вашими пулями. Вернитесь обратно к лестнице и спуститесь до предпоследней двери снизу. Зайдите в нее и перебейте всех на второй баррикаде. Один за стеклом слева, один справа, двое перед стеклом слева (гранату им) и двое наверху – один посередине, другой справа.

Когда последний труп упадет на землю, идите вперед и покажите мистеру Брайтлингу, что такое озверевшие спецназовцы.

Gobzik

TRESPASSER

РАЗРАБОТЧИК	Dreamworks Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	Dreamworks Interactive
ВЫХОД	ноябрь 1998 г.
ЖАНР	quest + action
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★★

Операционная система	Windows 95 / 98 + DirectX 6.0
Процессор	Pentium 166 (рек. Pentium II 266)
Оперативная память	32 Мб (желательно 64 Мб)
Очень желателен 3Dfx	
Места на жестком диске	120 Мб (желательно 374 Мб)

«Парк Юрского Периода», «Затерянный Мир»... Для многих эти названия обозначают два приятных часа. Эти два фильма, выпущенные знаменитым кинорежиссером Спилбергом и завоевавшие немалую популярность, наконец, нашли свое отражение и в мире компьютерных игр. Речь пойдет вовсе не о простеньких аркадках, которые выпускались по мотивам этого мини-сериала, а об одном из самых качественно и красиво выполненных проектов за последнее время.

Итак, игра получилась действительно очень хорошая. Здесь есть всё: и качественная графика, и отличная музыка, и некоторые действительно новые идеи, и неплохая физическая модель, и высокий искусственный интеллект, и сюжет, и высокие системные требования. В общем-то игра может удовлетворить требования любого, даже самого пресыщенного игромана. И уж, несомненно, вы не будете считать потраченное на нее время потерянным.

Начнем с графики: небезызвестный Unreal многих привлекал именно своим прекрасным графическим исполнением. Такой тип людей найдет что-то для себя и в Trespasser. Необходимо упомянуть, что действие почти всей игры происходит на открытом воздухе, то есть над вами синева небесная. Хотя присутствует возможность (а то и необходимость) посещать разнообразные здания: и обыкновенные бараки, и склады, и даже специальные помещения, которые необходимы для прохождения игры. Конечно, все эти красоты доступны только при высокой производительности вашего компьютера. Также приходится упомянуть и об отсутствии возможности обзора от третьего лица. Хотя, пожалуй, и от первого лица вы получите немало впечатлений.

Музыка и звуки: Trespasser озвучен на очень высоком уровне. Это касается и звуков, издаваемых главной героиней, и звуков окружающего мира. Также очень хорошо выполнен эффект псевдотрехмерности. То есть даже с обычными колонками вы сможете понять, откуда доносится звук: спереди или сбоку. По звукам можно определить наличие той или иной опасности, например, вы можете услышать, как тяжело дышит велоцираптор, стоящий за углом дома. Музыка, к сожалению, редко встречается в самой игре, возможно, чтобы не отвлекать игрока. Но при этом, когда она начинает играть, вы можете быть уверены в том, что сейчас что-то произойдет. Кстати, в первый раз, когда вы услышите достаточно напрягающую музыку, вы познакомитесь с тиранозавром. Музыка прекрасно создает необходимое настроение: волнующее или, наоборот, успокаивающее.

Новые идеи: начнем с того, что в игре у вас есть рука. Не нечто абстрактное, а самая настоящая рука, с помощью которой вы можете поднять что-то с земли, бросить, толкнуть, передвинуть, взять и потрясти, даже иногда отбиться от велоцираптора (по крайней мере, на

время). Управление рукой осуществляется с помощью мыши и клавиатуры (см. ниже) При желании вы даже можете поставить оружие в удобную для вас позицию.

Кроме того у вас есть инвентарь. Он, конечно, есть во многих играх, но здесь он очень оригинальный по возможности наполнения. Вы можете нести на себе максимум две вещи. При этом вы не сможете совершать никаких действий пустой рукой. То есть вы, конечно, можете ходить с двумя ружьями, или двумя пистолетами, или даже одним ружьем и одним пистолетом, но при этом у вас в руке постоянно будет что-то из вашего инвентаря. Если же вам все-таки очень не хочется расставаться с каким-нибудь оружием или предметом, то вам придется каждый раз перед совершением действия рукой выбрасывать один из предметов, а потом подбирать его снова. Вам решать, как поступать.

Физическая модель почти идеальна. В игре очень много интерактивных элементов, будь то камни на дороге, двери или бочки с ящиками. С каждой частью этого мира наша героиня может взаимодействовать. Вы можете, например, просто взять и спихнуть рукой или телом мешающий ящик, а можете взять его (если он не слишком тяжелый) и бросить (даже в тиранозавра). Предметы ведут себя очень естественно и красиво. В зависимости от тяжести и размера они выполняют различные функции. А уж как чудесно летит маленький ящик, секундой ранее стоявший на груде больших и теперь сбитый вашим метким выстрелом из ружья... В общем, создается ощущение невероятной реалистичности происходящего. Но не стоит забывать, что реалистичность очень требовательна. И не удивляйтесь, что ваша героиня останется полуживой после того, как на нее упадет какой-нибудь тяжелый ящик. А уж если по вашей собственной вине на вас упадет полуразрушенный джип...

К сожалению, и у этой физической модели есть свои изъяны, например, ваша героиня очень плохо прыгает. Во-первых, низко. Из-за этого вам постоянно придется выстраивать груды ящиков, чтобы взобраться на, казалось бы, низенькое препятствие (эх, рукой она почему-то зацепиться не может). Во-вторых, с огромной инерцией. Запрыгнув на небольшой ящик, будьте уверены, что он вскоре прямо под вами начнет переворачиваться. К сожалению, героиня равновесие сама держать не умеет! И еще главная героиня любит цепляться за все, за что только можно: за углы, за впадины, за трещины, за двери. Но к этому можно привыкнуть, в отличие от абсолютно ненормальных прыжков.

Искусственный интеллект: вот уж где разработчики потрудились на славу! Нет, они, конечно, и остальное хорошо проработали, но первое, что привлекает внимание: динозавры невероятно умны. Они умеют работать командой, они нападают друг на друга, и побеждает не всегда сильнейший (иногда два велоцираптора умудряются закусать какого-нибудь травоядного динозавра до такой степени, что он еле двигается, а то и погибает). Это далеко не полный список умений этих порою милых, а порою невероятно жестоких тварей (травоядный динозавр вполне может вас затоптать, если вы, пусть случайно, попадете в него из оружия).

В общем, игра почти идеальна. В ней есть всё, что требует сердце, душа и пальцы игромана. Осталось последнее – сделать так, чтобы главный герой все-таки был хоть чуточку сообразительнее и обладал умением хоть как-то координировать свои движения.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Прошел год после окончания событий, описанных в фильме «Затерянный мир». Остров «В» разрушен. Мечта компании «ИнДжин» о возрождении динозавров мертва. Джон Хаммонд опубликовал мемуары, историю корпорации «ИнДжин», но никто до конца ему так и не поверил. Остров стал лишь материалом для статей и легендой.

Из-за неожиданной поломки ваш самолет терпит крушение в водах Коста-Рики. Вы приходите в сознание на прекрасном песчаном пляже тропического острова. Но вскоре вы начинаете понимать, что остров – не совсем то, чем он кажется поначалу. Несчастный случай,

который разрушил саму «ИнДжин», спас ее остров. В нем опасность, но в нем же и множество секретов о прошлом.

ДИНОЗАВРЫ

Ниже приведено описание нескольких наиболее часто встречаемых динозавров в игре, который будут скрашивать ваше одиночество на протяжении всей игры и не позволят вам пройти ее слишком быстро.

Велоцираптор (Velociraptor)

Велоцираптор, как и почти все остальные динозавры-хищники, питался, в основном, травоядными динозаврами. В одиночку рапторы чаще всего нападали на больших ящериц или маленьких млекопитающих, которые встречались им на пути, но несколько рапторов обычно объединялись в группу и устраивали общими силами атаку на более крупных животных.

У велоцираптора были слишком большие для его размера мозги. Он был достаточно умным, но, в противоположность общественному мнению, не мог научиться открывать двери.

В игре существует два типа велоцирапторов: простейший и продвинутый. Простейший значительно слабее, хуже уворачивается и убивается одним выстрелом из ружья.

Продвинутый требует трех попаданий из ружья и при этом очень любит дергаться, из-за чего попасть в него иногда очень проблематично.

Трицератопс (Triceratops)

Трицератопс – травоядный динозавр, предпочитавший лечебные травы. Он бродил по спокойным сухим лесам с низко опущенной головой. Защищая свою территорию, он вел себя почти так же, как современные быки.

Чаще всего, когда трицератопс наклоняет голову и размахивает своим «воротничком», это означает, что животное собирается атаковать. Трицератопс – самый большой в своем биологическом роде.

Альбертозавр (Albertosaurus)

Взрослый альбертозавр является скорее стервятником, чем активным охотником. Быстрый и крайне агрессивный, альбертозавр всегда охотится один, и нескольких альбертозавров вместе увидеть почти невозможно.

Альбертозавры – одни из самых быстрых бегунов семейства тиранозавроподобных. Входит в то же семейство, что и тиранозавр Рекс.

Тиранозавр Рекс (Tyrannosaurus Rex)

Тиранозавр Рекс, способный на быстрые, короткие ускорения, своими острыми как бритва зубами разрывает жертву на кусочки всего за нескольких секунд.

Не самый большой, но, несомненно, один из самых мощных из существовавших НАЗЕМНЫХ плотоядных динозавров.

Зауролоф (Parasaurolophus)

Зауролоф – травоядный динозавр, один из самых часто находимых при раскопках.

Один из немногих динозавров, не имеющих природных средств самообороны. Зауролофа считают послушным, спокойным видом, не представляющим никакой угрозы до тех пор, пока он не будет напуган.

Стегозавр (Stegosaurus)

Стегозавр – травоядный динозавр, очень привередлив в еде.

Ноги стегозавра идеально подходят для того, чтобы выдерживать его большой вес, но абсолютно не способны на манипулирование объектами или хотя бы бегать. Размеренность, неумение развивать большую скорость и вообще невозмутимое спокойствие стегозавра может обернуться невероятной жестокостью, если оно будет потревожено.

Считается, что у стегозавра мозг один из самых маленьких. Из-за медлительности и предсказуемого поведения стегозавр, возможно, являлся одной из самых любимых жертв аллозавров, самых больших плотоядных всех времен.

ОРУЖИЕ

В Trespasser используется только реально существующее в нашем мире оружие. Никаких лазеров, атомных гранат (и даже обычных) и прочего. Все оружие можно условно поделить по мощности на три класса.

Первый класс – револьверы и пистолеты.

Второй класс (ружья) – собственно говоря, это основной тип вооружения, которым вам придется пользоваться почти постоянно. Значительно мощнее пистолетов. Также в игре присутствует автоматы и ружья, стреляющие дротиками.

Третий класс (установка) – к сожалению, не перемещается. Обычно стоит на специальном ящике или же на какой-нибудь стене. В игре встречается всего один представитель этого класса.

Естественно, не стоит забывать об отдельном типе оружия под названием «что под руку подвернется». Во-первых, на уровнях равномерно рассыпаны различные металлические брусья, а то и бейсбольные биты валяются. Этому оружию не нужно патронов, но оно достаточно слабое и редко спасает. Впрочем, если вы находитесь над противником и у вас под рукой есть железный блок (встречаются) или хотя бы ящик, не забудьте познакомить их с головой этого назойливого врага. В очень редких случаях можно даже уйти от плотоядного динозавра стрейфом или же отмахнуться от него рукой (от велоцираптора, но не от тиранозавра). Но, к сожалению, это лишь отсрочит его ужин.

УПРАВЛЕНИЕ

Начать надо с того, что управление, назначенное в игре по умолчанию, очень удобно.

S – спокойно идти вперед;
W – бежать вперед;
X – отступать;
A – стрейф налево;
D – стрейф направо;
Q – подпрыгнуть;
Z – присесть;
E – поменять предметы/оружие в руках;
F – бросить вперед и вдаль то, что находится в руках;
Пробел – стрелять; махать тем, что в руке (битой, например);
Esc – меню.

Итак, как видите, все клавиши находятся рядом, а посему не советую ничего переназначать. Впрочем, это дело привычки.

Все остальные действия в игре выполняются мышью. Во-первых, по нажатию **левой кнопки** мыши ваша героиня выбрасывает вперед руку. Ею можно что-то пихнуть, толкнуть (дверь), отмахнуться от динозавра или же что-то взять. Чтобы взять какой-то предмет (собственно говоря, в игре можно взять почти любой предмет), надо, продолжая держать зажатой **левую кнопку** мыши, передвинуть руку к необходимому предмету и нажать **правую кнопку** мыши. Героиня должна взять предмет. Что же с ним можно делать? Все предметы можно крутить, вертеть, переворачивать, тащить (если сил хватит). Оружие, соответственно, можно ПОЛНОСТЬЮ настраивать. Настройка оружия происходит с помощью просто зажатой **левой кнопки** мыши и перемещения оружия в необходимую позицию (например, по центру экрана). Можно также зажать одну из специально предназначенных для этого клавиш и опять-

таки **левую кнопку** мыши. Затем настройка происходит при передвижении мыши. Вам самим придется смотреть в прицел и целиться.

Специальные клавиши:

Shift – вращение ствола вправо/влево/вверх/вниз;

Ctrl – вращение руки вокруг собственной оси.

По окончании настройки просто отпустите клавиши и кнопку мыши.

Показатель здоровья выполнен в виде татуировки на груди (поверните голову героини вниз). Если она цвета кожи, вы абсолютно здоровы. Если же она целиком красная, вы мертвы. Здоровье восстанавливается постепенно само, за этим процессом даже можно наблюдать.

СОВЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛАМ

Забудьте все, чему вас научил, допустим, Quake или еще какая-нибудь игра такого типа. Здесь все не так! Нет аптечек, нет патронов, валяющихся повсюду, нет почти бесконечных «магазинов». Только вы, ваша меткость, оружие с ограниченным количеством патронов и много динозавров.

Итак, обязательно настраивайте оружие перед тем, как приступить к «сафари».

Внимательно слушайте, что говорит героиня, когда поднимает оружие. Она сообщает количество патронов, а у автоматического оружия – степень заполнения магазина. Это очень важная информация, так как без нее вы моментально проиграете (одним выстрелом из пистолета вам даже слабого велоцираптора не уложить).

Если есть возможность, обязательно берите с собой дополнительное оружие. Также выбирайте оружие в зависимости от класса (лучше взять ружье с тремя патронами, чем пистолет с пятью).

Стрелять надо спокойно. Суматошная пальба только отнимет у вас все патроны. Ни в коем случае не пытайтесь снять динозавра с большого расстояния: Не попадете! Но и не подпускайте динозавра слишком близко, не сможете выстрелить.

Понять, попал или не попал, можно лишь по брызгам крови. Каждый раз при попадании из динозавра вылетает (именно вылетает, а не вытекает) струйка крови. После этого рана некоторое время кровоточит, из-за чего создается ощущение, что вы по-прежнему попадаете, хотя на самом деле вы можете промахиваться. У вас заканчиваются патроны, а динозавр попрежнему атакует.

Каждый раз после попадания проводите корректировку положения ружья (просто мышью), потому как динозавр меняет немного свое положение, да и ваше ружье все же имеет небольшую отдачу.

Ни в коем случае не связываетесь одновременно с двумя и более хищниками!!! Вам не справиться! Они очень умны и, если их разозлить, могут даже пойти с двух сторон. Убивайте их по очереди.

При стрельбе избегайте попаданий в мирных динозавров, иначе они на вас нападут, а справиться, например, со стегозавром почти нереально.

И последнее: постарайтесь не связываться с тиранозаврами! Это очень плохо может закончиться. У вас просто не хватит патронов.

СОВЕТЫ НОВИЧКАМ

Все советы, данные профессионалам, относятся и к вам. Кроме этого, бесценный совет: включите код неограниченного количества патронов!

Основная проблема в Trespasser – это постоянная нехватка патронов. Справиться с ней почти невозможно, так что и не старайтесь! Ну и, конечно, повышайте меткость!

ПРОХОЖДЕНИЕ

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Итак, ваш самолет разбился, но вам повезло: вы живы! Выходите из воды. Начало первого уровня (да и весь уровень) является тренировкой. Вам постоянно будут советовать, что делать... Вы всегда можете вызвать подсказку, нажав **F1**. Поэтому не стоит идти дальше, пока не почувствуете, что в достаточной мере овладели всеми навыками и приемами. Попав на разрушенную базу, вы сможете вдоволь поучиться действовать рукой. Во-первых, брать и перетаскивать предметы (тяжелые предметы лучше толкать перед собой). Во-вторых, переворачивать предметы, вытряхивая содержимое. Еще вы научитесь прыгать туда, куда нужно (промахи иногда караются смертью), метко кидать разные предметы, а чуть позже и стрелять. После стрельбища вы должны открыть ворота. Упритесь в правую половину ворот и бегите вперед. Постепенно ворота откроются. Не ходите дальше без ружья, оно вам пригодится. Лежит оно вместе с остальным оружием на специальном ящике на стрельбище. Возьмите его, настройте, а затем уберите, чтобы освободить руки.

Выбегайте за ворота. Вперед. Бегите по дороге, пока не добежите до перешейка, мешающего вам пройти. Не прыгайте вниз! Сначала столкните три ящика, чтобы они упали и, если повезет, выстроились в одну линеечку, по которой вы сможете пройти-проскакать. Если же ящики развалились в разные стороны, то надо взять один из них и поставить вплотную к другому краю перешейка. А затем прыгать на него и уже с него дальше. Бегите вперед. Вы познакомитесь с первыми и последними представителями брахиозавров. Затем будет второй перешеек. Возьмите камень с земли и, прицелившись, киньте его в выступающие ящики, которые стоят на других – они должны упасть. С помощью одного из них вы сможете, как и в первый раз, запрыгнуть на другой край желобка. Вперед до небольшой долины.

Здесь вы должны опасаться!!! На вас нападет раптор, первый... Тут-то вам и пригодится ружье. Максимум два метких выстрела – и вы в безопасности. Бегите на противоположный край долинки, где стоит большая деревянная платформа-качели. По наклоненному бревну забегите на нее, затем быстро бегите на ее противоположный край и прыгайте! За большим камнем будет еще один раптор. Убейте его. Бегите к зданию у забора. По лестнице наверх. Толкните (туловищем) или заденьте рукой громкоговоритель на стене. Затем прыгайте на монорельсовую дорогу. Бегите вперед. Перепрыгивайте сломанную секцию. Падайте (не со стула).

ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Настала пора вас обрадовать: при переходе на следующий уровень ваша героиня при загадочных обстоятельствах теряет всё, что у нее было в руках, в том числе и оружие...

Справа от вас есть ящик, в нем лежит «Орел Пустыни». Берите его. Вперед. Бегите рядом с монорельсовой дорогой, тогда не пропустите еще один ящик с пистолетом. Вы повстречаетесь со стегозавром. Не трогайте его и вообще обойдите на приличном расстоянии. Такие враги вам ни к чему. За большим камнем будет раптор. Убейте его. Около больших ящиков, на которые вы не сможете запрыгнуть, лежат детали монорельса. Выкиньте на время один из пистолетов. Возьмите с земли доску и киньте ее в ящики, стоящие на этих блоках. Возьмите один из ящиков и с его помощью запрыгните на те высокие ящики. Не забудьте пистолет. Бегите вперед до деревянного сарайчика. Убейте раптора. Доски, загораживающие вход в сарайчик, сбиваются один выстрелом из пистолета. Сбейте нижнюю и пролезьте в сарай. Выкиньте пистолет, в котором меньше патронов, и возьмите ружье. Бегите дальше. В конце концов вы добежите до долины, в которой двое рапторов охотятся на трицератопса. Позвольте трицератопсу убить их, дабы не разбираться с ними самому. Теперь у вас есть возмож-

ность спокойно миновать долину. Если идти все время вперед, то дойдете до маленькой лагуны, где услышите отрывок из фильма.

Если пройти немного вперед (не из лагуны, а из долины), а затем повернуть налево, то вы дойдете до дома, где вам попадется раптор и где лежит оружие. Если же пройти чуть вперед и повернуть направо, то вы дойдете до разрушенной машины и двух достаточно мощных ружей, которые вам могут пригодиться в дальнейшем. Если же сразу повернуть направо, то вы пройдете туда, куда нужно идти для завершения уровня. Итак, вы повернули направо. Бегите вперед, пока не прибежите к большим ящикам, на которых высоко от земли будут стоять маленькие. Обойдите эту груду. На земле должны лежать металлический брус и доска. Возьмите то, что хотите, и киньте это в маленькие ящики. Они должны упасть. Оружие не берите, оно слишком слабое. Возьмите ящики и поставьте их так, чтобы они составили единую полосу, ведущую к длинным ящикам (не тем, на которых раньше стояли маленькие). Теперь разбегитесь, запрыгните на эту полосу, пробегите еще и прыгайте на длинные ящики. Прямо пойдете, придете в большую долину.

За большим камнем находится раптор. Вдалеке справа также есть раптор, если вы не будете к нему приближаться, он вас не тронет. Если пройти чуть вперед, появятся еще два раптора. Их вам придется убить. Идите дальше рядом с монорельсовой дорогой (по ней идти не стоит, ибо там есть опасность свалиться и разбиться). В конце концов вы дойдете до небольшого ущелья и дороги над ним. Тут вам не остается ничего другого, кроме как залезть на эту дорогу (обязательно сохранитесь!) и перепрыгнуть разлом. Далее двигайтесь все время поверху! Если вы не уверены в том, что сможете пройти эту дорогу, ни разу не упав, то лучше убивайте рапторов, которые будут периодически появляться внизу, сразу, не дожидаясь момента, когда вы упадете на землю. Вовсе не обязательно тратить на хищников патроны: можно кидать в них ящики, брусья, доски. При достаточной меткости вы сможете убить почти всех рапторов, не потратив ни единого патрона. После каждого удачного прыжка через яму стоит сохраняться, потому что не всегда удается преодолеть эти разломы. В конце концов вы подойдете к месту, где монорельс заканчивается (сразу после стены). Спрыгивайте с монорельса вниз, за забор.

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Справа от вас на земле лежит слабенькое ружьишко, в котором, правда, целых 20 патронов. Этот уровень очень прост по своей системе: вам надо постоянно двигаться вперед. Вначале вы будете идти по низкому каньону, местами переходящему в маленькие долинки. Обязательно собирайте всё оружие, которое попадется вам на пути, выбрасывая более слабое. Поначалу вам будут попадаться только обыкновенные рапторы, потом предстоит первая встреча с более вертким и быстрым красным раптором. Стреляйте в него только тогда, когда стопроцентно уверены в попадании, иначе очень быстро израсходуете все свои патроны. Затем поодаль вы увидите двух рапторов. Тревожная музыка и смутный силуэт вдали известят вас о первом тиранозавре. У вас не хватит патронов, чтобы уничтожить это чудовище, поэтому даже не пытайтесь. Есть несколько возможных путей. Во-первых, тиранозавр нередко нападает на велоцирапторов (соответственно, в этот момент вам надо улизнуть), во-вторых, тиранозавры – стервятники, поэтому один мертвый велоцираптор только увеличит ваши шансы на успех. В-третьих, тиранозавр плохо вас видит, когда вы сидите и не двигаетесь, поэтому, как только он на вас начнет смотреть, сразу же замирайте на месте. Если использовать эти советы, то есть шанс пройти мимо тиранозавра. Хотя этот момент гарантированно будет вам стоить не одну перезагрузку игры.

Бегите дальше. Вы прибежите к каньону с серой землей, это высохшее русло реки. У вас есть два пути – поверху или понизу. Понизу значительно более спокойно. Вам встретится около 8 велоцирапторов, поэтому всегда держите как можно больше оружия готовым к бою.

Также вы наткнетесь на остатки вертолета. Когда вы дойдете до них, надо повернуть направо и взобраться немного по тропе: в конце ее будет лежать очень мощный автомат, но к нему надо приноровиться. Дело в том, что автоматы в игре меньше секунды стреляют туда, куда показывает перекрестие прицела, затем они смещаются – обычно вправо-вверх. Соответственно, во время стрельбы вам придется вести корректировку. После того как возьмете автомат, спускайтесь вниз тем же путем, которым и поднялись (ни в коем случае не пытайтесь срезать дорогу, это будет стоить сломанных ног). Продолжайте свой путь по руслу реки, которое постепенно будет подниматься, пока не выйдет на абсолютно ровную долину. Идите к стволу дерева, соединяющему две стороны каньона. Зайдите к нему с правой стороны, оружие уберите (иначе оно будет мешать) и запрыгните на ствол. Перейдите на другую сторону каньона. Убейте раптора. Прыгайте по камням наверх, вплоть до площадки, выходом с которой будет только отвесная скала. ОБЯЗАТЕЛЬНО сохранитесь!

Теперь вам нужно разбежаться и прыгнуть прямо. Вы должны упасть в пруд, который вас спасет. Если всё пройдёт удачно, не забудьте сохраниться. Перед вами долина, которую по праву можно было бы назвать долиной Смерти. Во-первых, здесь бегает аллозавр, огромное чудище, похожее на тиранозавра, но слабее. Убить его вполне можно, но лучше сначала дать возможность зауролофу попинать его немного (иногда увлеченный пожиранием несчастного травоядного аллозавр просто не замечает вас). Во-вторых, в этой долине около 10 красных рапторов. Впрочем, в долине немало и оружия. Вот места, где его можно найти: 1) если бежать прямо от пруда, до упора, будет маленькая ложбинка с разбитой машиной; 2) в маленьком деревянном сарайчике; 3) в останках самолета (там лежит автомат). И еще оно раскидано по долине. Но вам не стоит его искать, лучше просто разумно тратить имеющееся. В результате вы должны прийти к концу долины, который находится справа от вас после падения в пруд (идите вдоль высоковольтных проводов и придете, куда надо). Прыгая по некоему механизму, вы сможете перебраться через забор.

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Очень неприятный уровень. Во-первых, на нем всё, в том числе и вы, покрыто странной грязью, которая невероятно затормаживает процессы в компьютере. Даже велоцирапторы, которых очень много в городе, не оранжевые или красные, как обычно, а какие-то оранжево-фиолетовые. Во-вторых, на уровне очень много хищников. Естественно, их число возрастает от уровня к уровню, но их уже становится так много, что игра превращается чуть ли не в чистый 3D-action.

Заходите в дверь прямо напротив места, на котором начинается уровень. Там стоит кодовый замок, не трогайте его – это ничего не даст. Возьмите пистолеты и выходите из этой будки. Идите направо до трубы в стене, залезайте в нее, но не стремитесь вылезать наружу: у выхода вас поджидает раптор. Убейте его прямо из трубы и только после этого вылезайте наружу. Вы находитесь в городке, в котором обитали строители Парка Юрского Периода. Слева от вас будет стена и ворота в ней. Запомните их, вам сюда придется вернуться. Идите в город. Побегайте по городу, убейте всех, кого сможете. Оружие валяется в основном в жилых домах. Но также его можно найти в церкви в большой дыре. В баре на втором этаже (для того чтобы забраться туда, вам понадобится ящик, который надо поставить на самый край ступенек сломанной лестницы, затем надо быстро запрыгнуть на него и перепрыгнуть на нормальную секцию лестницы). В церкви же, сразу за общим залом, вы найдете небольшую комнату, в которой будет лежать фиолетовая карточка. С ее помощью можно попасть в специальную комнату в огромном здании (оно находится на противоположном от основного входа конце главной улицы – там же есть тяжелая стационарная пушка для отстрела надоевших велоцирапторов). Назначение этой комнаты остается загадкой.

Собственно говоря, как только вы найдете ящик среднего размера, который вы сможете нести-толкать и на который вы сможете запрыгнуть, можете уходить из города. Для этого вернитесь к воротам, которые вам надо было запомнить (слева от трубы). Подойдите с ящиком к правой стороне стены (там есть небольшое, но видимое глазу возвышение). Поставьте ящик вплотную к стене, запрыгните на него и перепрыгните стену. Бегите вперед. Вплоть до конца уровня вам будут встречаться красные велоцирапторы, а также попадется аллозавр и трицератопс (дайте аллозавру сразиться с трицератопсом и только потом обойдите их стороной). Вначале вам надо бежать понизу. Когда вы добежите до металлического вагончика, зайдите в него и дерните рычаг справа от входа. Выбегайте наружу, поднимитесь немного по лестнице и возьмите ящик. Вернитесь с ним к двум ржавым створкам на дамбе, одна из которых теперь открылась. Поставьте ящик и запрыгните внутрь: там есть оружие. Когда будете готовы, можете подняться по лестнице на дамбу, перейти на другую ее сторону и повернуть направо. По пути вам попадется два велоцираптора. Вскоре уровень закончится.

ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ

Вдали происходит сражение аллозавра и трицератопса. После победы аллозавра проскользните мимо него незамеченным. Идите к разрушенному автобусу и воротам. Возьмите в автобусе около задних сидений оружие. На кодовой панели наберите 8101. Ворота откроются. Теперь вам надо исследовать городок из контейнеров и складов. Здесь очень много оружия, около пяти велоцирапторов, аллозавр и стегозавр. Ни в коем случае нельзя падать на берег около океана, моментально сломаете ноги!!! Чтобы попасть в здание рядом со складом «В», надо сначала сбить выстрелом деревянные решетки на маленьком здании рядом. Запрыгнуть в комнату, зайти в туалет и взять со сливного бачка карточку. Карточкой открыть дверь нужного здания. Чтобы попасть на корабль у пристани, надо несколькими выстрелами опустить внутрь корабля специальную платформу, которая мешает вам запрыгнуть с разбега. Чтобы расправиться с аллозавром, который стоит сразу за складом «А» можно: а) запастись двумя полными ружьями и отправиться на сафари; б) заставить аллозавра идти за вами к стегозавру (бежать, скорее); в) просто не заходить на склад «А» и уж тем более не высовываться из ворот рядом с аллозавром.

Чтобы добыть зеленую карточку (она лежит в конце открытого контейнера, стоящего другим концом на еще одном контейнере), нужно найти доску, притащить ее с собой к контейнеру, упереть ее одним концом в землю, другим – в крышу контейнера (того, который стоит горизонтально земле, а не того, у которого открыты дверцы) и затем очень быстро взобраться по доске на крышу. Требует немалой тренировки и сноровки. После того как вы возьмете карточку, идите к закрытым воротам и отоприте их. Вас ждут четыре велоцираптора и трицератопс. Идите дальше по дороге, пока не придете в научный городок. В нем есть три здания, два из которых отпираются фиолетовой карточкой, а одно – красной. Вам надо залезть через окно, около которого разбросано много ящиков (выстройте парочку в одну линию), в более крупное здание (с фиолетовым замком). Покиньте комнату, пройдите по коридору вперед до первой после перекрестка двери. Зайдите в нее и возьмите фиолетовую карточку. Динозавров здесь нигде нет, так что ничего не бойтесь! Походите везде, где сможете, узнаете много интересного. После того как вам надоест бродить по этому зданию, идите в маленькое (тоже с фиолетовым замком). Отоприте карточкой замок. На втором этаже есть две комнаты с двойными дверями. Заходите в левую, если смотреть с лестницы. Это офис Хаммонда. На полу валяется запись с шестью цифрами 526327. В туалете же (там же, в офисе) на бачке лежит красная карточка. Отоприте с ее помощью дом с красным замком. На кодовой панели наберите код из офиса Хаммонда. Дверь откроется, сразу проходите в следующую комнату. При входе поверните направо и потяните за красный рычаг на стене. Система активизируется. Теперь вам надо нажимать на разноцветные панельки на стенах в опреде-

ленной последовательности. Под панелью, на которую вам нужно нажать, будет мерцать лампочка. Нажав их все в нужной последовательности, выходите из здания и бегите к ранее закрытым воротам. Убейте велоцираптора, переберитесь по металлическому брусу на другую сторону стены. Поставьте одну из бочек на металлический брус вплотную к длинным ящикам, запрыгните на них и перепрыгните стену. Бегите направо. В левой стене будет дверь, проходите через нее. Пройдите чуть вперед, и уровень закончится.

ШЕСТОЙ УРОВЕНЬ

В самом начале вам встретится аллозавр. Обходите его как обычно: тихо и незаметно. Затем будет велоцираптор, рядом с которым будет лежать ружье. Убейте велоцираптора и идите дальше. Вам встретятся еще три раптора, после которых вы найдете два пистолета «Орел Пустыни». Возьмите их. Если придерживаться левой стороны, вам попадется кувалда, назначение которой остается тайной, так как она ни от чего не спасает. Бегите дальше вплоть до океана. Вам встретится сначала стегозавр и рапторы (не беспокойте их, пусть дерутся), а затем вы напоретесь на двух красных и одно грязно-оранжевого раптора. Это самый мощный вид раптора. В дальнейшем вам будут встречаться только они. Возьмите лежащую рядом с ними винтовку. Поверните направо и бегите дальше, убивая по пути рапторов, пока не дойдете до разрушенного храма. В нем есть два типа ловушек. Первый – падающие стены, их хорошо видно, они отличаются от обычных; падают, если вы наступите на темные квадратики на полу, убивают сразу. Методы борьбы: стрельба по ним с целью слегка подвинуть или же аккуратная ходьба. Второй тип ловушек – падающие камни. Падают в лестничных проходах. Чтобы избежать попадания, надо буквально распластаться по стене.

Поднимайтесь до конца храма. После этого нелегкого испытания вам предстоит встреча с несколькими рапторами, а также падающими стенами (тоже хорошо видны, роняются одним тычком или выстрелом, лучше выстрелом, потому как ткнуть не всегда успеваешь – стена быстрее падает). Идите вперед. Вам придется пройти через целый лес колонн. Некоторые из них падают, другие крепко стоят. Лучше всего – расчистить будущий путь. Вы дойдете до храма с множеством ступеней и тиранозавром по соседству. Забегайте быстро по лестницам храма. Не бегите по середине лестницы, бегите с краю! После того как вы наступите на коричневую ступень, с вершины храма покатится голова, которая должна придавить тиранозавра. Уйдите от храма и как бы продолжайте путь (идите в том же направлении, куда шли изначально). Перепрыгните пропасть и сломанный мост. Идите вперед.

СЕДЬМОЙ УРОВЕНЬ

На вас почти сразу нападет раптор. Оружия у вас нет, используйте камни. Бегите вперед, к храму вдалеке на холме. У ближайшей к вам стены должен лежать автомат. Убейте раптора. У дальней стены должен лежать пистолет. Опасайтесь падающих стен и колонн. Бегите дальше к груде огромных камней в конце долины. Прыгайте по камням до тех пор, пока не запрыгнете на зеленую травку наверху. Бегите вперед. Убейте двух рапторов. Дальше. Еще два раптора. Деревянная колонна в роли моста. Затем мост, который надо переходить по ржавым тоненьким полоскам металла. Постарайтесь обойти колонны или же расчистите путь выстрелами. Теперь вашей основной задачей становится стремление наверх. Все время наверх, убивая по пути рапторов. Постоянно сохраняйтесь! После каждого раптора, после каждого серьезного препятствия.

Большое скопление камней, меж которых находятся ложбинки, лучше обходить справа, аккуратно, по краешку. Затем вы попадете в место, где нужно будет запрыгнуть на маленький уступчик. А наверху будет груда ящиков, стреляйте по ней. Ящики упадут. Возьмите один из них и с его помощью залезьте на уступчик. Бегите дальше. Затем вам придется прыгать через два проема сломанного моста. Сохраняйтесь после каждого проема. Затем

вам предстоит испытать вертящийся мост (платформа, стоящая на одном бревне). Стреляйте по его дальнему краю – платформа начнет поворачиваться, в нужный момент выстрелите по ближнему краю – платформа остановится. Скачите по ней. По ящикам запрыгивайте в кузов грузовика, затем прыгайте на крышу кабины и перепрыгивайте пролет. Конец уровня близок. Убейте двух рапторов, затем по лестнице и по ящикам заберитесь на крышу вагончика, разбегитесь и прыгайте. Обязательно проверьте свое состояние здоровья перед прыжком: если у героини не совсем здоровое сердце на груди, значит надо подождать, пока здоровье не станет стопроцентным. Дело в том, что прыжок с вагончика всегда отнимает почти всё здоровье. Поэтому после него стоит перевести дух. Вперед. Рукой зацепите ближний к вам рубильник – платформа для грузов начнет опускаться. Держите руку до тех пор, пока платформа не остановится целиком. Вставайте на нее и затем стреляйте по деревянной панели, зажатой ящиками (один выстрел, желательно из пистолета, куда-нибудь в середину). Панель должна наклониться и зажать рубильник подъема платформы. Вы поедете наверх.

ВОСЬМОЙ УРОВЕНЬ

С самого начала на вас нападут два раптора. Немедленно бегите вперед к оружию (около оружейного ящика), берите ружье и отстреливайтесь от рапторов. Затем подберите пистолет. Сразу бегите на другой конец впадины, где должен быть еще один раптор (возможно, он сам к вам придет). Побегайте немного вокруг домов, пока не найдете оружейный ящик, в котором будет лежать автоматический пистолет. Затем бегите к домам, соединенным крышей над дорожкой. Забегите за один из домов, и вы увидите мусорные баки. Запрыгивайте с разбега на тот, что лежит на боку. С него на стоящий. А уже с него на крышу. Затем перейдите на соседний дом по крыше над дорожкой. Запрыгивайте через окно внутрь (просто падайте, а то рискуете переломать ноги). Подойдите к красной кнопке на стене и дотроньтесь до нее рукой. Вы станете свидетелем милого разговора. Теперь идите к лестнице, ведущей наверх. Поднимайтесь. Переходите по металлическому мосту. Бегите по дороге вверх и вперед. Убейте двух рапторов (один будет перед вами, другой – справа).

Снова поднимайтесь теперь уже по другой лестнице. Убейте раптора, затем бегите по дорожке, и слева окажется еще один раптор. По лестнице наверх. Вперед. Бегите по дороге, слева будет раптор, рядом с ним пистолет. Бегите по дорожке дальше. Вам попадутся два раптора и «Узи». Спускайтесь вниз по лестнице, а затем поднимайтесь наверх по большой, составленной из металлических плит дорожке. На твердой земле вы сразу же найдете два ружья и огромного мутанта-велоцираптора. Убейте его (пуль требуется не так уж много!) Затем убейте еще двух рапторов, стоящих за зданиями. Теперь вам надо освободить руки и начать таскать маленькие ящики к большим. Возьмите два ящика, поставьте их рядом друг с другом, а на них положите еще один. Возьмите четвертый ящик, поставьте его рядом с этой пирамидкой. Запрыгните на него, затем на вершину пирамидки и затем на высокие ящики. Перепрыгивайте через дыру в электрической сети. Спускайтесь вниз по лестнице и выходите на вертолетную площадку.

Всё! Все страдания, испуг, нервные потрясения и динозавры остались позади. Впереди вас ждет отдых и заполненный посланиями автоответчик.

Александр Рытиков

TOTAL AIR WAR

РАЗРАБОТЧИК	Digital Image Design Ltd.
ИЗДАТЕЛЬ	Infogrames Limited. с
ВЫХОД	октябрь 1998 г.
ЖАНР	авиасимулятор + стратегия
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 166 или выше
Оперативная память	16 Мб
Привод CD-ROM	четырехскоростной
Рекомендуется 3D ускоритель	

Война в Персидском заливе является, пожалуй, одной из самых коротких и эффективных войн за всю историю человечества. Для американских военных она – эталон того, как надо воевать. И целью этой короткой войны является не столько удар по армии противника или по его заводам и фабрикам, сколько удар по моральному духу врага. Для примера вспомните фильм или книгу «День Независимости». Какова была их тактика? Вначале было долгое изучение и анализ целей, выбор наиболее приоритетных из них. Затем был удар – методично уничтожались города, затем военные базы, радары и пр. А теперь вернемся к «Буре в пустыне». Вначале также был выбор и анализ целей, сбор разведданных, а затем также был удар по наиболее важным вражеским объектам. Только по гражданским объектам почти не били – это крайний и очень непопулярный метод. В результате противник, увидевший, как всего за несколько часов с лица земли исчезли радары, заводы и фабрики, попросту запаниковал. Вполне возможно, что в случае неудачи своей операции США получили бы подобие Чечни (хотя и происходило все намного раньше).

Вот какова война настоящего и будущего. Есть несколько «китов», на которых держится моральный дух противника. Если «киты» слишком быстро исчезнут или потерпят поражение, враг запаникует и сдастся. Просто и ясно. А «киты» эти широко известны: радары – глаза противника, инфраструктура, промышленность, гражданское население и армия. Иногда достаточно ударить по одному киту, иногда удар нужно наносить по нескольким сразу.

На этой системе и была создана игра Total Air War. Ваша задача – заставить противника сдаться. Общую стратегию предоставляют генералы, руководящие операцией. Обычно требуется уничтожить определенное количество целей в заданный промежуток времени. Но есть одна маленькая проблема: враг укреплен, и у него обычно большее количество самолетов, чем у войск союзников. Вот тут и появляется необходимость в вас. А кто еще может в конце войны похвастаться личным делом с записями «Сбил 5 000 самолетов противника, умер 17 раз», кроме вас и Джеймса Бонда?

ТРЕНИРОВКА

Настоятельно рекомендую пройти как можно больше тренировочных миссий. Поверьте, во время кампании у вас практически не будет времени разбираться в управлении. Тренировочные миссии разбиты на шесть групп: пилотирование самолета, оружейная подготовка, ближний бой, работа с напарником, управление AWACS-ом и миссии свободного полета.

ПИЛОТИРОВАНИЕ САМОЛЕТА

Сюда относятся миссии, тренирующие ваше умение взлетать, приземляться и заправляться в воздухе.

ВЗЛЕТ

Взлететь, как всегда, просто. Выключите тормоза (клавиша **B**), включите двигатели (**[** и **]**) и выезжайте на взлетную полосу, установив тягу приблизительно на 55 %. Для того чтобы управлять самолетом на земле, пользуйтесь рулями поворота. Это клавиши **,** (запятая) и **.** (точка). Затем взлетайте. Если вы находитесь около начала полосы, то ставьте тягу на 100 %, если же по каким-то причинам взлетаете с ничтожного пятачка, то включайте форсаж. Учтите только, что на форсаже топливо сгорает чрезвычайно быстро.

Если в режиме кампании вы проходите миссию вместе с напарником, то лучше подождать его. Вызовите по первому каналу диспетчера аэропорта и узнайте у него время взлета, затем, дождавшись нужного момента, выезжайте на полосу. В противном случае вам придется либо ждать своего спутника в воздухе, сжигая при этом топливо, либо лететь одному.

ПОСАДКА И АВАРИЙНАЯ ПОСАДКА

Не зря в тренировочных миссиях столько внимания уделено аварийной посадке – во время игры в кампании полученные навыки очень и очень пригодятся.

Итак, допустим, что вы подходите к аэропорту. Прежде всего нужно вызвать диспетчера по первому каналу и запросить разрешение на посадку. Вам будет указан номер полосы и скорость и направление ветра. Если вы не в курсе, то объясню: обычно номер полосы обозначает ее направление с точностью до 5 градусов. Если номер полосы, например, 36, это значит, что направлена она на 360 градусов, то есть точно на север, и, соответственно, другой конец полосы будет носить номер 18.

Во всем цивилизованном мире используется система инструментальной посадки (или, попросту говоря, метод посадки по приборам). Заключается она в том, что на дальнем конце полосы стоит узконаправленный радиомаяк. Летчик, заходящий на посадку и принимающий сигнал этого маяка, может с легкостью определить свое отклонение от глиссады, т. е. идеальной траектории снижения самолета. Вам не придется разбираться с приборами и частотами маяков, просто над полосой, на которую вам предстоит сесть, появится ряд прямоугольников, помогающих вам без проблем зайти на полосу и приземлиться. Стремитесь пролететь в центре каждого прямоугольника и держите в обзоре дальний конец полосы.

При виде из шлема над индикаторами скорости и высоты появятся сообщения «FAST-EVEN-SLOW» и «HIGH-LEVEL-LOW» соответственно. Они показывают вашу скорость/высоту относительно идеальной. При касании полосы желательно иметь скорость 150–170 knots. Не забудьте выпустить шасси. Если шасси не выходят и садиться приходиться на брюхо, то скорость должна быть минимальной. Если же они исправны, то самолет должен вначале дотронуться до земли задними, а уж потом передними шасси. Если все произойдет наоборот, то в лучшем случае вы отделаетесь легкими травмами, в худшем – вам придется объясняться с апостолом Петром.

При посадке очень полезны воздушные тормоза (клавиша **B**). Удобно садиться при оборотах 50–55 %. Если же посадка производится по методу «teardrop», использующемуся при вражеской атаке и заключающемуся в резком заходе на полосу на очень малом расстоянии от нее, то лучше вообще выключить двигатели. То же самое нужно сделать при неисправной гидравлике, когда не работают воздушные тормоза.

Если в самолете отказал двигатель, то ни о чем не беспокойтесь – лишь бы до полосы дотянуть. Если отключилось электричество, то садиться придется без системы инструментальной посадки, без индикаторов высоты и скорости. Обычно электричество отказывает последним, и сажать настолько неисправный самолет вам придется нечасто.

ДОЗАПРАВКА В ВОЗДУХЕ

Сперва узнайте у AWACS-а, где ближайший заправщик (AWACS вызывается по третьему радиоканалу). Затем приблизьтесь к заправщику, вызовите его по четвертому каналу и запросите разрешение подсоединиться. Вам будет сброшен шланг, ловите его и получайте свое топливо.

Если же вы никак не можете состыковаться со шлангом, то можно попросить сделать это автопилот (**0** на цифровой клавиатуре, затем выберите мышкой кнопку «Auto» и включите кнопку «Refuel»).

ОРУЖЕЙНАЯ ПОДГОТОВКА

Эти миссии научат вас основам дальнего боя, использованию ракет земля–воздух и бомб.

AMRAAM – ракеты типа воздух–воздух поставляются в двух модификациях: AMRAAM-120C и AMRAAM-120R. Первая имеет эффективную дальность 33 мили, вторая – 44. Кроме того, второй вариант быстрее. За все надо платить – 120R помещается на истребитель меньше, чем 120C.

Наведение предельно просто. Выберите нужный тип ракет при помощи клавиши **Enter**. Составьте список целей клавишей **T** и выберите при помощи **X** и **C** нужную. При составлении списка приоритетность цели определяется по принципу: положение относительно истребителя/дальность, т. е. очень вероятно, что самой приоритетной будет выбрана цель, которую вы держите на прицеле. По умолчанию при пуске ракеты автоматически выбирается следующая цель – это позволит вам быстро выпустить несколько ракет по разным самолетам и уйти.

При виде из шлема справа снизу вы увидите вертикальную полоску, несколько цифр и треугольник, ползающий вверх-вниз. Цифры – расстояние до цели. Полоска – радиус действия ракеты. Треугольник – вражеская цель. Когда треугольник достигает полоски, появляется надпись «Shoot» и возможность выпустить ракеты. Неподалеку от цели вы увидите небольшой квадратик. Он обозначает направление, в котором лучше всего пустить ракету, учитывая данную скорость и направление самолета.

У атаки с каждой стороны есть свои плюсы. Если бьете в бок противника, то есть надежда, что он проигнорирует предупреждение и нарвется прямо на ракету. Если бьете в хвост, то очень велика вероятность попасть, хотя противник и будет пытаться уклониться от ракеты. Если бьете в лоб, то велика вероятность как попасть, так и получить в нос вражеской ракетой.

AIM-9x Sidewinder – ракета воздух–воздух предназначена для ближнего (до 10 миль) боя. Она достаточно быстра и использует тепловую систему наведения. Лучше всего ею бить в сопла противника, хотя и удар в лоб зачастую очень эффективен. Неэффективно бить в бок – враг наверняка знает о вас и будет маневрировать.

В целом наведение и запуск Sidewinder осуществляется так же, как и AMRAAM.

Пушка – великолепная двадцатимиллиметровая пушка M61A2 с шестью стволами и 1 750 патронами к вашим услугам. Желательно поймать противника в конечную точку тянущейся за прицелом змейки. Пушка очень хорошо подходит для борьбы с вражескими бомбардировщиками (например, Су-25) и обстрела наземных объектов. Если же предстоит драться с истребителями, то стоит задуматься – а не лучше ли под шумок улизнуть? Стоит ли овчинка выделки? Лучше попросите AWACS послать кого-нибудь задержать противника, а сами слетайте на ближайший аэродром союзников за ракетами.

AGM 65G Maverick – очень эффективная ракета воздух–земля. Эффективная дальность – 15 миль. Выбирается при помощи клавиши **Backspace**. Наводится и выстреливается так же, как и любая ракета воздух–воздух. Старайтесь на прижиматься к земле при запуске ракеты, иначе она может просто не долететь.

AGM 84A Harpoon – ракета, предназначенная для борьбы исключительно с надводными целями. Дальность – 74 мили. Выбор цели и запуск производится так же, как и с другими ра-

кетами. Лучше всего стрелять с максимального или среднего расстояния на низкой или средней высоте.

AGM88 HARM – эта ракета настраивается на излучение вражеского радара и используется в основном для борьбы с системами ПВО. Дальность – 15 миль. Когда вражеский радар включается, его положение запоминается даже при условии, что он будет моментально выключен. На деле наведение и пуск HARM производится аналогично другим ракетам. Стрелять лучше всего со средней или большой высоты. Возможными целями являются любые наземные цели, оборудованные радаром (корабли, радары раннего оповещения, системы ПВО).

JDAM – самонаводящаяся бомба, несущая приемник системы глобального ориентирования GPS в своей хвостовой части. Цели намечаются перед вылетом. Для запуска сначала выберите JDAM при помощи клавиши **Backspace**, а затем летите в направлении цели и стреляйте при появлении надписи «Shoot».

Дальность стрельбы зависит от скорости и высоты полета. В среднем, если вы летите на высоте 500 футов, то дальность будет около мили, при полете на 10 000 футов дальность повышается до 10 миль.

GBU24 – бомба с лазерным наведением и расширенными стабилизаторами. Цель подсвечивается лазером несущего бомбу или любого другого самолета. Как и JDAM, она должны быть запущена с нужной высоты при необходимой скорости. Выберите бомбу нажатием клавиши **Backspace**, затем, на расстоянии примерно 10 миль от цели, нажмите клавишу **3** на цифровой клавиатуре. Нажмите кнопку «Lantirn Image» и наведите ее на цель (предварительно нажав на «Change lantirn mode») при помощи клавиш со стрелками при зажатой правой клавише **Shift**. Увеличение достигается нажатием кнопки «Toggle Zoom». Когда вы прицелились, жмите на кнопку «Lantirn track». Затем, как только появится кнопка «Shoot», стреляйте. Лучше всего сбрасывать бомбу со средней высоты (от 10 000 до 40 000 футов) в хорошую погоду.

LA68 rocket – неуправляемые ракеты являются хорошей альтернативой пушке при обстреле наземных целей. Они достаточно мощны, количество их велико и не возникает практически никаких проблем с наведением. Как обычно, перед стрельбой выберите их при нажатии клавиши **Backspace** и стреляйте, стреляйте!

MK82F/MK83F, MK82R – первые две бомбы являются обычными, последняя – кассетная, что позволяет накрывать достаточно большую территорию одним ударом. Она очень эффективна, поэтому обязательно научитесь ею пользоваться. При выборе любой из этих бомб на экране появится вертикальная линия. В самом ее конце, внизу, будет маленькая горизонтальная полоска. Наведите ее на цель и стреляйте.

ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ВЫБОРА ЦЕЛЕЙ И ЗАПУСКА РАКЕТ

Если вы нажмете **F2**, то перейдете в режим «padlock». Это означает, что куда бы вы ни повернули, камера будет всегда показывать цель. Цель выбирается нажатием клавиш **** и **Z**. При желании вы можете добавить ее в свой список целей нажатием клавиши **S** либо в список целей напарника нажатием кнопки **M**.

Также вы можете настроить способ запуска ракет. Для этого используйте дисплей MFD-системы (нажмите **1** на цифровой клавиатуре). Кнопки снизу позволят вам выбрать режим стрельбы (single, salvo, ripple), задержку перед пуском дополнительных ракет в режиме ripple и количество дополнительных снарядов в режимах salvo и ripple.

Режимы стрельбы:

single – стандартный режим, выпускается одна ракета (бомба);

salvo – выпускается заданное количество снарядов одновременно. Наиболее эффективен данный режим для стрельбы неуправляемыми ракетами LA68. Нет смысла бросать все бомбы в одну точку и пускать все ракеты в один самолет без задержки (см. режим ripple);

ripple – выпускается заданное количество снарядов, каждый через некоторый интервал времени после предыдущего. Например, выбрали вы бомбы, установили задержку времени в одну секунду и при проходе над городом нажали на гашетку. Получится ковровая бомбардировка. Также иногда эффективно выпускать несколько ракет в один самолет, если между запусками есть некоторая пауза. Тогда противоракетный маневр, предпринятый им для ухода от первой ракеты, совсем не обязательно спасет его от второй.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Ну вот мы и добрались до ближнего боя. Если вы хотите играть осторожно, то можете вообще в него не вступать. Просто возьмите с собой в путь побольше AMRAAM и, выпустив их, разворачивайтесь. Опыт показывает, что 4–5 самолетов сбиваются именно на больших расстояниях при отсутствии визуального контакта.

Если все же вы вступили в ближний бой, то прежде всего надо разобраться с противниками и союзниками. Вполне вероятно, что кто-то из врагов до сих пор несет на себе пару ракет и тайно мечтает выпустить их в вас, поэтому постарайтесь не показываться на радарах вновь прибывающих в схватку самолетов противников.

Вряд ли вам сильно помогут маневры типа «бочки» – проще и эффективнее включить воздушные тормоза, но вполне можно пользоваться мертвой петлей или поворотом Иммельмана. Напоминаю, поворот Иммельмана – это полупетля, в верхней точке которой вы переворачиваетесь головой вверх. Однако стоит отметить, что вероятность успешного маневра напрямую зависит от скорости. Если скорость будет слишком большой, то при исполнении петли вас с такой силой вдавит в кресло, что вы можете потерять сознание. Если слишком маленькой, то вообще ничего не получится.

При желании вы можете исполнить «Кобру». Используйте для этого клавишу ~ (тильда). Зажмите ее и поднимите нос самолета вверх.

Кроме одиночных маневров, можно пытаться что-то сделать с напарником. Обычно такие маневры выполняются в самом начале воздушного боя – потом сложно снова собраться вместе. Целью всех маневров является завлечение противника в погоню за напарником (приманкой), в то время как вы сзади шинкуете врага из пушки. Для выполнения маневра свяжитесь с напарником и сообщите ему, что нужно делать. Подробнее об этом в главе про связь.

AWACS

AWACS – это глаза американской армии. Летающий командный пункт с радаром – что еще нужно для хорошей жизни? Поскольку кампания развивается динамично, враг может начать уничтожать стационарные радары (C4 Network). Потеря их приведет к появлению неожиданных атак врага на самолеты защиты и атаки. Единственное спасение при этом – подведение AWACS-а к границе. Но при этом сильно повышается шанс того, что противник собьет его. Поэтому, пока работают обычные радары, старайтесь держать летающий командный пункт подальше от линии фронта.

Обычно с AWACS координируют работу самолетов, следят за наличием воздушных заправщиков, за аэропортами и атаками противников. Если у самолета кончается топливо и ему срочно нужно дозаправиться, он вызывает AWACS. Если у него на хвосте висят пять МиГов, он тоже вызывает AWACS. С AWACS-ов информация стекается в основной командный пункт (War room), подробнее о нем будет рассказано позже. Так вот, командный пункт разрабатывает миссии, а задача командира AWACS – обеспечить их исполнение. Вам придется расчищать воздушные коридоры, затыкать свободными самолетами дыры в обороне, направлять на посадку и заправку самолеты. Кроме того, вы всегда можете сесть в любой F-22 (два раза щелкните кнопкой мыши на его изображении на карте) и самому поучаствовать во всем. При этом двойное нажатие клавиши **Escape** возвращает вас обратно в AWACS.

Справа находится карта. Вы можете увеличивать/уменьшать ее, зажав **Shift** и используя **левую/правую кнопку** мыши. Выбрав любой самолет и зажав **левую кнопку** мыши, вы можете указать ему новое место назначения, приказать приземлиться, уничтожить противника и т. п. Стоит учитывать несколько вещей: самолеты на атакующих миссиях обычно не подчиняются вам. Бомбардировщики, заправщики и AWACS-ы по понятным причинам отказываются ввязываться в воздушный бой. Но обычно отдаются следующие приказы:

– при наведении на аэродром – приземлиться;

– при наведении на заправщик – заправиться;

– при наведении на врага – атаковать;

– при наведении на друга – сопровождать (если наводите на заправщик, то, если у самолета мало топлива, он будет заправляться, если достаточно – будет сопровождать);

– при наведении на неизвестную цель – подойти поближе и идентифицировать;

при наведении на нейтральный самолет – висеть сзади и в случае проявления враждебных действий или вторжения на территорию союзников сбить;

при наведении на вражеский наземный юнит и наличии у самолета оружия воздух–земля – уничтожить.

Интерфейс прост до безобразия. Вообще в игре часто поражаешься всему: тому, как компьютер грамотно реагирует на команды; тому, как красиво сделаны виды с камер; тому, что можно все сделать так сложно и одновременно так просто. Нужно обладать особым талантом, чтобы в такой сложной игре сделать такое простое управление.

Кнопки слева позволяют включить/выключить показ вражеских радаров, систем ПВО, городов, аэродромов и т. п. Самая важная кнопка – кнопка ускорения времени. Окошко слева показывает вид на текущую цель. С его помощью вы сможете следить за воздушными боями или штурмом вражеских городов, рассматривать противников и делать тому подобные приятные вещи.

Обычно вам требуется провести в AWACS определенное время. Затем будет подведен итог и вам заплатят определенное количество очков.

EMCOM, СВЯЗЬ И РАБОТА С НАПАРНИКОМ

Во всей инструкции была найдена всего одна непонятная вещь. Дело в том, что главы про EMCOM и связь несколько отдалены друг от друга, а в описании тренировочных миссий про EMCOM вообще ничего не упоминается. Восполняю сей пробел.

EMCOM – это, попросту говоря, система, регулирующая уровень скрытности вашего самолета путем включения/выключения систем, которые во время работы могут выдать ваше местоположение. Обычно самолет летит при EMCOM в автоматическом режиме, а автоматика выставляет его на самый слабый уровень – первый. При приближении к врагу уровень повышается, полностью включается радар и система наведения, связь и т. п. С помощью клавиши **E** вы можете быстро переключать режим EMCOM. Если хотите исчезнуть с экранов вражеских радаров, ставьте первый уровень. А если хотите участвовать в ближнем бою и иметь полную информацию по противнику, то пятый.

Но вот в чем проблема: при заходе на посадочную полосу или в свободном полете при отсутствии врагов выставлен первый уровень. Связь при этом работает только на прием. Поэтому не надо удивляться, почему никак не получается связаться с аэродромом во второй тренировочной миссии, надо просто увеличить уровень EMCOM. Второго должно хватить.

Для связи с другими самолетами используются клавиши **1–4**.

1 – связь с аэродромом и с напарником.

2 – связь с напарником, AWACS-ом, передача приказов нейтральным самолетам или просьб о помощи.

3 – связь с напарником, AWACS-ом.

4 – связь с напарником, заправщиком.

Что касается напарника, то наиболее интересными являются приказы атаковать, изменить построение и выполнить боевой маневр.

ПОСТРОЕНИЯ

Card – специальное построение для четырех самолетов, при котором они прикрывают друг друга.

Deuce – специальное построение для четырех самолетов, выполняющих миссию подавления вражеских систем ПВО. Первые два самолета в этом случае играют роль приманки.

Sweep – построение для истребителей при преодолении какого-либо препятствия. Например, на береговой линии установлены системы ПВО, тогда самолеты пройдут над ними одновременно, распределяя повреждения между собой, что уменьшает опасность отдельного самолета быть сбитым.

Strike – построение друг за другом, эффективно при атаке наземных целей. Расстояние между самолетами должно быть достаточным, чтобы летящий сзади самолет не прошел через шквал обломков, поднявшихся при пролете переднего.

Fingertips – обычное построение, полустрела.

Vic – построение в виде буквы V. Обычно используется в аэрошоу, в игру же попало ради прикола.

Среди боевых команд наиболее эффективны «Engage my target» – атакуй мою цель, «Drag left» и «Drag right» – заманивай противника налево и направо соответственно.

КОМАНДНЫЙ ПУНКТ

В командный пункт стекается вся информация с AWACS-ов, отдельных истребителей, бомбардировщиков и наземных радаров. Находящиеся в нем генералы определяют текущую стратегию, назначают наиболее приоритетные цели и планируют боевые операции. Но вы не генерал, и в командном пункте вам делать почти нечего. Разве что посмотреть текущие сводки с фронтов.

Ряд кнопок позволит вам посмотреть графики повреждений, количества ныне действующих самолетов у каждой из воюющих сторон, свой рейтинг, список целей, еще раз прочесть предысторию кампании, а также узнать о текущей стратегии союзников и противников. Карта справа управляется так же, как и в AWACS-е.

Снизу вы заметите четыре полезных кнопки. Scramble – послать заявку на миссию по отражению вражеской атаки на аэродром. Когда такая миссия станет доступна, вам предложат пройти ее. На ранних этапах игры такие миссии дают большое количество очков. Fly – выбрать миссию из списка доступных. Skip – ускорить течение времени (некоторые кампании занимают около двух недель, и редкий игрок отсидит эти две недели за компьютером). Exit – сохранить кампанию, чтобы продолжить ее позже. Сразу надо отметить, что пока кампания не будет завершена, не будет обновлен рейтинг игрока. Имейте это в виду.

МИССИИ

Вначале, когда вам нужно будет летать в основном в патрульные миссии, особо рекомендуется перед каждым вылетом проверять вооружение самолета («Edit», «Edit weapons»). Не слушайте робкие попытки паникеров убедить вас, что все сделано ради уменьшения вероятности обнаружения вашего самолета войсками противника. Проще сбить вражеский самолет, чем скрываться от его радара. Не всегда, конечно, но обычно проще.

КАМПАНИЯ

Как уже было отмечено, обычно целью кампании является уничтожение заданного количества вражеских целей. Враг в то же время пытается проделать то же самое с вами. Иногда

есть данные, какие цели он стремится атаковать в данный момент, иногда их нет. Кроме того, есть еще нейтральные нации. В ходе кампании все может поменяться, и нейтральные нации вполне могут перейти на сторону врага, поэтому старайтесь не трогать их.

Весьма сложной будет самая первая кампания, неважно, какую вы выберете. Это все равно, что начинать играть в Ultima Online начинающим персонажем – ничего не можешь сделать, ни на что не можешь повлиять. Единственные миссии, которые будут вам доступны, это миссии воздушного патрулирования и сопровождения в тылу, а также миссия управления AWACS-ом. В зависимости от успехов союзников даже эти миссии могут сами по себе упроститься, а могут и усложниться. Если противник начнет наступать по всем направлениям, то даже в самом дальнем тылу будет вероятность встретить врага.

Ваша задача – как можно быстрее получить пару повышений и перейти к миссиям атаки вражеских целей. Без вас генералы пропадут – знайте это. Посмотрите на количество сбитых самолетов перед вылетом на первую миссию хотя бы 3-го уровня. Как тут не начать гордиться? Наверное, весь самолет изрисован звездочками...

Еще раз повторяю: ваша роль – выполнять поставленные генералами задачи, а именно – уничтожать вовремя необходимые цели. Если вы не будете этого делать или будете делать это слишком медленно, то провал гарантирован.

Вернемся к первой кампании. Если действительно хотите пройти ее, то вот вам два совета:

В начале кампании у врага очень большое количество самолетов. Через пару часов после объявления войны они уже будут вовсю «утюжить» американские тылы. И тут появляетесь вы – молодой пилот, которому пока боятся доверить даже простой полет рядом с границей. Начните сбивать эскадрильи врагов, летающих повсюду. Выпускайте в них издалека свои AMRAAM и летите на ближайший аэродром заправляться и перезаряжаться. Будьте осторожны, не лезьте на рожон, и все будет хорошо. Получение нескольких медалей и нового звания в самом ближайшем будущем вам гарантировано.

После первого повышения вы сможете выполнять миссии CAP – воздушного патрулирования. Пожалуй, первые несколько можно честно отработать, чтобы создать запас очков на случай неожиданной катастрофы. А затем наступает пора заняться делом. Бегите в ангар и попросите техников повесить вам побольше Cluster Bomb. Они, видимо, настолько устали, что даже не удивляются, зачем вам нужны бомбы при воздушном патрулировании. Выберите перед взлетом цель (можете даже поставить над ней один из waypoint-ов, чтобы не ошибиться) и летите ее бомбить. Быстрая карьера и удачный ход войны гарантированы.

Некоторые проблемы могут возникнуть при достижении 3-го или 4-го уровней. Тогда вам станут доступны ударные миссии, в которых вы, в зависимости от ситуации, будете играть то роль собственно бомбардировщика, то роль эскорта. Допустим, взлет назначен на 12:09. Вы думаете, что к этому моменту все самолеты уже будут стоять на полосе, готовые ринуться на подвиги? Нет, в это время их пилоты будут только просыпаться и сладко потягиваться в кроватях. Через десять минут вам разрешат выехать на полосу. И вы думаете, что все остальные самолеты отряда потянутся вслед за вами? Ошибаетесь, в это время их пилоты будут пить горячий кофе. Взлетать они будут где-то через полчаса после заданного времени начала миссии. К сожалению, обычно они нужны вам для того, чтобы выполнить задание. Поэтому либо дожидайтесь их на земле, включив акселерацию времени (**Shift + T**), либо кружите над аэродромом.

Существует еще одна проблема. Если во время обычного патрулирования вы посылаете сообщение, что требуется помощь, то обычно помощь приходит. Если тоже самое сделать во время ударной миссии, то на просьбу о помощи ответом будет банальное «Negative». А посему вывод: когда вашей целью является бомбардировка, то даже при наличии четырех самолетов сопровождения берите с собой ракеты воздух–воздух. Полагаться на союзников не стоит.

Когда вы будете выполнять эти миссии, вы должны будете забыть о своем бурном прошлом, когда случалось возвращаться на базу после уничтожения нескольких десятков самолетов противника. Поступайте по принципу Commandos: Behind Enemy Lines – если противника можно обойти, не нужно поднимать шум. Поскольку вы можете видеть дальность его радара и направление обзора, проскочить мимо него не привлекая внимания – обычно достаточно простая задача. Опять же, когда вы возвращаетесь с миссии и видите почти по пути один-единственный Су-27, который так легко сбить, не стоит поддаваться искушению. Зачастую за счет нелепой случайности можно провалить миссию.

Периодически во время выполнения миссии вы будете замечать, как радар неожиданно начинают покрывать плотные группы красных треугольников. Обычно это означает, что отряд противника взлетает кого-то «утюжить». Быстренько развернитесь и сделайте вид, что просто прогуливаетесь. Подождите, пока вражеские самолеты улетят, а затем продолжайте выполнение задания.

Практически не имеет значения, уничтожили вы один самолет или сто, катапультировались, погибли или геройски посадили сломанный самолет на забытой Богом дороге – миссия будет считаться невыполненной, если не выполнены ВСЕ ее требования. Поэтому еще раз повторяю: не рискуйте.

Основная сложность миссий пятого уровня – полет над территорией врага, буквально кишащей самолетами и системами ПВО. Но в то же время выполнение таких миссий является одним из лучших способов положительно подействовать на результат кампании.

Более сложные кампании отличаются прежде всего жестокостью требований, изменением временных рамок, количеством вражеских самолетов и т. п. Отдельная проблема – вероятность перехода нейтральных сил на сторону врагов. В общем, будьте готовы к неожиданностям: и к тому, что враг будет атаковать намного агрессивнее, и к тому, что системы ПВО будут работать на порядок лучше. Например, в большинстве миссий вы не сможете так спокойно бомбить вражеские города и аэродромы во время миссий патрулирования – все они будут надежно защищены. В некоторых миссиях вас будет ждать еще и такой сюрприз, как корабли. Вражеские фрегаты – это страшное оружие. Представьте себе, что несколько систем ПВО и пулеметов собрали в одном месте, и подумайте о том, что будет с самолетом, имеющим неосторожность пролететь над ним. Поэтому атакуйте издалека HARM-ами и как можно быстрее уходите – ракеты на фрегате обычно бьют очень далеко. Обычно в тех же морских миссиях вас будет ждать еще один неприятный сюрприз – враг обожает размещать большое количество установок противовоздушной обороны на береговой линии, а при отсутствии специального оружия пытаться их уничтожить – дохлый (и смертельно опасный) номер. Поэтому учитесь уходить от ракет – здесь этот опыт вам очень пригодится.

Пожалуй, пришло время подвести итог. Total Air War – это великолепная игра, пожалуй, это даже лучший аркадный симулятор, который я видел со времен F-22 Retaliator. В этой странной смеси жанров заключается его самое большое преимущество – он будет интересен и фанатам симуляторов, и новичкам в этом жанре. Добавьте к этому потрясающую графику, отличное звуковое сопровождение, а также саму идею кампании, когда игрок действительно может повлиять на ход событий и при этом чувствует себя не отдельным героем, а одним из пилотов крупной державы (хоть и лучшим из лучших). Как правило, в результате смеси жанров появляются грозные монстры, пугающие игроков одним своим видом. В данном же случае это совсем не так: появилась интереснейшая игра, которая потрясает реалистичностью игрового мира и в тоже время простотой управления. Это один из тех случаев, когда игра делалась не ради числа продаж, а ради игрока. За что и благодарим DID.

Сергей Пуриков

TOTAL ANNIHILATION

РАЗРАБОТЧИК	Cavedog Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	GT Interactive
ВЫХОД	октябрь 1997 г.
ЖАНР	стратегия в реальном времени
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система	Windows 95
Процессор	Pentium 100 (рекомендуется Pentium 133)
Оперативная память	16 Мб (рекомендуется 32 Мб, а для сетевых карт это обязательно)
Привод CD-ROM	2-скоростной (рекомендуется 4-скоростной)

Эта игра появилась в то время, когда интерес к стратегиям в реальном времени все еще продолжал расти, однако все оригинальные идеи, доступные для развития жанра, уже давным-давно были воплощены в жизнь. Total Annihilation не претендует на новизну в области игрового процесса – она произвела революцию в технологии, введя в стратегический мир полную трехмерность.

Первоначально компьютерные сражения происходили на плоских картах; потом, шаг за шагом, ландшафт становился все более трехмерным, однако это выражалось только в правилах игры, физических моделях поведения юнитов, сама же графика оставалась плоской, а фигурки солдат, боевых машин и фэнтези-существ – спрайтовыми.

Total Annihilation использует полностью трехмерные модели. Фазы движения юнитов не прорисованы заранее и не хранятся на диске в виде спрайтов – они просчитываются в реальном времени, что позволило добиться естественности в изображении перемещения, стрельбы, разлетающихся обломков. Это обеспечило игре не только славу и высокие прибыли, но и почетный титул открывателя новых горизонтов в жанре, истосковавшемся по новым идеям.

В то же время полная трехмерность привела и к ряду отрицательных моментов. Поглощая все аппаратные ресурсы, она не позволила сделать карту вращающейся и свободно масштабируемой, как предполагалось вначале. Необходимость одновременного просчета в реальном времени перемещения множества объектов автоматически сделала ход игры чрезвычайно медленным, заставляя забыть о динамике в стиле Krush, Kill and Destroy. Наконец, составленные из геометрических фигурок юниты не получились по-настоящему симпатичными, как в великом Warcraft 2.

Тем не менее игра удалась. Одновременное использование сухопутных, морских и воздушных войск, два вида ресурсов, разнообразие ландшафтов, продуманная система модернизации не исчерпывают собой достоинства игрового процесса. С одной стороны, осталась хорошо зарекомендовавшая себя структура миссий, основывающаяся на принципе «возведение хорошо укрепленной базы – создание мощного наступательного отряда» с небольшими вкраплениями в виде миссий без развития. В то же время в игру были добавлены некоторые детали – Командир, изменение скорости ветра, метеоритные дожди и так далее.

Компания Cavedog продолжает работу над шлифовкой своего шедевра. В течение некоторого времени на ее сайте в Интернет появлялись новые юниты, которые можно бесплатно скачать и использовать в боях по сети. В этом описании вы найдете характеристику не только исходных вояк, присутствовавших в игре с самого начала, но и тех, что были созданы уже после ее выхода в свет.

ВЕДЕНИЕ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

1. Берегите Командира! Помните – с его гибелью миссия автоматически считается проигранной. Это не относится к сетевым сражениям, если предварительно была выставлена опция, согласно которой игра продолжится и после его гибели. Но в single player никогда не бросайте беднягу вместе с остальными войсками в наступление. Это иногда очень хочется сделать, особенно вначале – у Командира достаточно серьезное оружие. Кроме того, создатели сами подпитывают стремление игроков к подобным авантюрам, дав возможность с помощью комбинации клавиш **Control + A** выделить все войско сразу. В то же время при умелом маневрировании Commander может стать ценным боевым юнитом. Одна тонкость – если вам поручили что-то уничтожить и вы добились этого ценой смерти Командира (который при гибели забирает с собой все, что находится на одном с ним экране), то миссия будет считаться выигранной, и бравый Commander как ни в чем ни бывало появится на следующем этапе.

2. Самыми сильными юнитами в игре являются воздушные. Их преимущество заключается как в скорости, так и в том, что они не зависят от изгибов ландшафта. Создав некоторое количество тяжелых бомбардировщиков, вы можете смело сметать противника с лица земли. С другой стороны, в сетевом режиме самолеты далеко не так эффективны, как в одиночном, поскольку вы не можете поставить игру на паузу с тем, чтобы подцепить стальную птицу и отдать ей новые указания.

3. Ландшафт в игре является абсолютно трехмерным. Это сделано не только для красоты. Во-первых, некоторые юниты не смогут взбираться на горы или проходить по частому лесу, в то время как другим это легко удастся. Поэтому ваша доблестная армия размажется по карте, как масло по хлебу у экономной хозяйки, а враг получит прекрасную возможность разделаться с нею по частям (с армией, а не с хозяйкой). Второе следствие трехмерного ландшафта – юниты, находящиеся на возвышении, смогут без труда разделываться с аналогичными, которые остались в низине. Некоторые юниты к тому же неспособны стрелять навесом. Очевидно, что этот пункт подкрепляет предыдущий. Для самолетов не имеет никакого значения, что за горы и холмы распростерлись под их крылами, а поставить защитные вышки на господствующих высотах смогут только авиаконструкторы.

4. Несмотря на то, что некоторые миссии можно без труда выиграть с помощью, скажем, отряда Brawlers, все же гораздо эффективнее комбинировать юниты друг с другом. Вариантов может быть множество, я назову только некоторые, наиболее распространенные. Бомбардировщики должны быть прикрыты истребителями. От маленьких катеров-разведчиков довольно мало толку, ибо предоставленные самим себе, они слишком быстро гибнут; но если придать их в качестве прикрытия кораблю побольше, тогда они станут мощным оружием, ибо AI всегда выбирает самую крупную мишень из всех доступных, и маленькие лодочки смогут беспрепятственно поливать врага огнем – до тех пор, конечно, пока не погибнут охраняемые ими крупные корабли. При ведении боевых действий на море просто необходимо иметь возможность своевременно обнаруживать подводные суда.

5. Внимательно отслеживайте ситуацию с зелеными насаждениями. Они могут стать для вас как редкой возможностью моментально отстроить свою базу, так и пороховой бочкой с зажженным фитилем. С одной стороны, деревья – быстрый и надежный источник энергии, которой вам будет всегда недоставать вначале. С другой – лесной пожар способен вспыхнуть от любого случайного выстрела, а большинство хозяйственных построек первого уровня разлетаются в считанные секунды, стоит им оказаться в центре бушующего пламени. Поэтому целесообразно либо с самого начала самим выжечь место, на котором вы собираетесь отстраиваться, либо позаботиться о том, чтобы сбор энергии (и, таким образом, уничтожение пироопасности) происходил как можно быстрее, но в таком случае вы чрезвычайно рискуете.

6. Начало миссии в одиночной игре, как правило, предоставляет вам достаточно времени для развития базы и создания надежной линии обороны. Самое страшное, что вас может ждать, это небольшая атака, как правило, силами юнитов первого уровня. Поэтому если вы сразу подверглись массированному нападению, знайте, что случайно вторглись в ту часть карты, где расположен противник, или задели иной триггер, вызывающий его появление.

7. В миссиях, где вам предстоит захватить какой-либо объект, желательно сохраняться при ведении решительного наступления, поскольку ваши юниты могут по оплошности разрушить и то, что не следует, а это автоматически приведет к проигрышу.

8. Туман войны касается не только вражеских юнитов, но и строений. Поэтому полеты самолетов-разведчиков во вражеский тыл не столь эффективны, если вы не разыскиваете что-либо конкретное.

9. Обязательно необходимо иметь хотя бы три-пять конструкторов, которые находились бы у линии обороны. Отдайте им команду патрулировать, и они станут без вашего участия чинить поврежденные юниты, сторожевые вышки и другие постройки, а также собирать металлические обломки. К сожалению, при этом они часто станут отвлекаться на то, чтобы помочь своим собратьям, если вы возводите какое-нибудь здание поблизости. Поэтому время от времени проверяйте, чем они занимаются.

10. В игре две стороны, но они мало чем отличаются друг от друга. В одиночной игре ваши юниты всегда синего цвета вне зависимости от того, за кого именно вы играете – за Core или за ARM.

СТРОЕНИЯ

СИСТЕМА АПГРЕЙДОВ

В игре три технологических уровня. Первый из них представлен Командиром, который может возводить только ограниченное число построек, в том числе заводы первого уровня.

На последних вы создаете различные типы конструкторов в зависимости от типа завода – робот-конструктор, машина-конструктор, авиаконструктор и корабль-конструктор. Каждому из них доступны для построек все те же строения, что и Командиру, плюс здания второго уровня. Они одинаковы для всех конструкторов, кроме корабля, который может строить торпедные установки и сонары. Кроме того, каждый конструктор способен создать продвинутую фабрику только того типа, на которой был построен сам. Например, авиаконструктор в состоянии возвести самолетный завод второго уровня, но не осчастливит вас продвинутой судоверфью.

На фабриках второго технологического уровня вы сможете создавать новые, более защищенные и опасные юниты, а также продвинутых конструкторов, каковым доступны сооружения третьего уровня – эффективные средства добычи ресурсов и дальнобойные стационарные пушки.

Не поручайте конструкторам создавать постройки, с которыми в состоянии справиться Командир – у него это получится гораздо быстрее, а конструктору целесообразнее заняться тем, чего никто, кроме него, сделать не сможет. Commander и конструкторы первого уровня всегда могут помочь при создании строений, возвести которые самостоятельно не способны. Для этого отдайте им приказ чинить строящийся объект (курсор автоматически примет нужную форму).

ХОЗЯЙСТВЕННЫЕ ПОСТРОЙКИ

В игре два типа ресурсов – энергия и металл. Как правило, для постройки чего-либо требуются одновременно две эти составляющие.

На первом технологическом уровне для добычи энергии вам доступны солнечный коллектор и ветряк. Выработка довольно мала, кроме того, названные сооружения весьма непрочны.

Подвергшись обстрелу, солнечный коллектор закрывается и пребывает в таком состоянии до тех пор, пока его не перестанут беспокоить.

Для добычи металла на первом технологическом уровне вы вольны использовать извлекатель металла и металлогенератор. Толку от них всегда на порядок меньше, чем потребности в металле. Первый может быть установлен лишь на месторождении, а таковых в округе обычно бывает мало. Исключение составляет лишь родная планета кориан, полностью созданная из металла. На ней извлекатель можно устанавливать в любом месте.

Металлогенератор превращает энергию в металл, по курсу 1/60. Это очень невыгодно и будет выедать запасы энергии до тех пор, пока не перейдете хотя бы на второй технологический уровень.

Тогда вам станет доступна геотермальная энергостанция, которую устанавливают на гейзере. Она способна удовлетворить все ваши запросы в энергии – на некоторое, весьма небольшое, время. Чрезвычайно полезно уже иметь несколько энергохранилищ с тем, чтобы столь тяжким трудом доставшиеся ресурсы не пропали даром только из-за отсутствия места для хранения. Такой же цели служит и склад металла. Эти постройки доступны уже на первом технологическом уровне, однако наиболее полезны становятся потом.

Третий уровень позволит строить fusion plant и moho mine – постройки, которые раз и навсегда решат проблемы соответственно с энергией и металлом. Эти сооружения ужасно дороги, но окупают себя с лихвой.

В начале игры полезно также собрать все имеющиеся ресурсы, разбросанные вокруг вашей базы – камни и скалы содержат металл, растения и некоторые минералы – энергию. Для того чтобы понять, где можно поживиться, просто поводите курсором в разные стороны. В нижней части экрана появится небольшая надпись, сообщающая, какой именно ресурс вы обнаружили и сколько его там. Вскоре, однако, вы научитесь различать потенциальные источники с первого взгляда.

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Total Annihilation предоставляет широкую возможность для создания хорошо защищенной базы. На первом уровне доступна легкая лазерная турель, некоторого количества их оказывается более чем достаточно для отражения значительной атаки юнитов того же уровня. До самого конца игры сохранившиеся вышки останутся для вас надежными помощниками в обороне, поддерживая более солидные установки.

На втором уровне в ваше распоряжение поступят три вида наземных вышек и морская торпедная установка (однако ее способны изготовить только корабли-конструкторы). Целесообразность постройки последней может вызвать некоторые сомнения на более поздних этапах игры, когда противник станет применять дальнобойные корабли. Торпедные установки не смогут с ними справиться и будут только тормозить ваши морские юниты. Тем не менее вначале торпеды окажут вам значительную поддержку. Что же касается наземных вышек, то возводить их придется все, однако упор делайте на ракетные – во-первых, они строятся достаточно быстро, во-вторых, поражают как наземные, так и воздушные цели.

Вышки, которые становятся доступными вам на третьем технологическом уровне, являются уже не оборонительными, а наступательными, поскольку способны простреливать значительное расстояние. С их помощью можно если и не разгромить противника наголову, то доставить ему серьезные неприятности. Помните, однако, что пушки такого типа требуют усиленной защиты. Кроме того, им нужен усовершенствованный радар для того, чтобы вы знали, куда именно стрелять. В то же время существуют специальные юниты для глушения радаров, поэтому толку от дальнобойных орудий далеко не так много, как хотелось бы. К тому же они поглощают огромное количество энергии, поэтому пользуйтесь ими осмотрительно.

Кроме того, к оборонительным сооружениям могут быть отнесены радарные вышки, которые помогают определить местоположение сухопутного, воздушного и водного противника, но бес-

помощны при столкновении с глушителями и стелсами. Сонары занимаются детекцией подводных лодок.

Заградительные сооружения – зуб дракона у ARM и хвост дракона у Core – способны остановить вал атакующей техники, но абсолютно бесполезны против авиации.

ОСНОВНЫЕ ЮНИТЫ

КОМАНДИР И КОНСТРУКТОРЫ

Служат для постройки зданий соответствующего им уровня, починки всех строений и юнитов, а также сбора празднолежащих ресурсов. Могут также пригодиться для того, чтобы ускорить производство боевых юнитов на любой из фабрик – для этого отдайте им команду охранять данный объект, и создание пойдет быстрее.

Commander снабжен мощным оружием и способен самовосстанавливаться с течением времени. В некоторых случаях вместо того, чтобы уничтожать вражеский юнит, полезнее захватить его с помощью Командира. То же касается и зданий.

Несмотря на то, что конструкторы не могут атаковать врага, они вовсе не беззащитны, ибо могут эффективно разобрать его, что не только ведет к гибели оппонента, но и прибавляет в ваш актив некоторое количество металла. Это свойство конструкторов чрезвычайно важно на первых этапах игры, когда для вас самым главным является возведение базы, оборона слабая, а противник атакует небольшими силами.

САМОЛЕТЫ ПЕРВОГО УРОВНЯ

Здесь и далее сначала приводится название юнита ARM, потом Core.

Peeper/Fink. Самолет-разведчик, не вооружен. Его высокая скорость и маневренность позволяют ему (при умелом руководстве с вашей стороны, разумеется) довольно далеко продвинуться вглубь вражеской базы и разведать все. В случае попадания гибнет практически мгновенно.

Freedom Fighter/Avenger. Истребитель. Чрезвычайно полезен в двух случаях: во-первых, для обороны вашей базы или удаленных объектов (например, месторождений) от авиапосягательств, во-вторых, при атаках для поддержки ваших бомбардировщиков.

Thunder/Shadow. Бомбардировщик. Довольно бестолковый, умеет радостно кидать вниз бомбы, но с меткостью у него плохо. К тому же очень долго заходит на разворот. Используйте, ежели придется, но при малейшей возможности переключайтесь на собратьев второго уровня.

Atlas/Valkyrie. Транспорт. Гибнет элементарно, вы даже пискнуть не успеете, кроме того, медленно передвигается. Но в некоторых случаях незаменим.

САМОЛЕТЫ ВТОРОГО УРОВНЯ

Hawk/Vamp. Тоже истребитель, но на этот раз «Стелс». Радары его не видят. Используется аналогично своему младшему собрату.

Phoenix/Hurricane. Когда этот бомбардировщик сбрасывает свой груз, толку оказывается гораздо больше, чем когда за дело берется его предшественник. Кроме того, он способен отражать и атаки вражеских истребителей. Тем не менее целесообразно отправлять с ним «Стелсы» в качестве поддержки.

Lancet/Titan. Торпедный бомбардировщик. Незаменим при атаке на субмарины, если вы сделали ставку на авиацию, а ваш противник – на флот. Часто промахивается.

Brawler/Rapier. Между этими самолетами есть некоторая разница, тем не менее, кое-что их объединяет. Это – оружие победы. Имея достаточное количество таких молодцов, можете спокойно выносить все, что захотите. А как Brawler покачивается в воздухе, поливая огнем цель! Мои персональные любимцы.

РОБОТЫ ПЕРВОГО УРОВНЯ

Peewee/A.K. Слаб как в защите, так и в обороне. Можете использовать его как разведчика, если решили начать с роботов (в этом есть резон, так как с их помощью достаточно просто в краткие сроки выстроить неплохую оборону). В противном случае самолет-разведчик справится гораздо лучше.

Hammer/Thud. Золотая середина для первого уровня. Его броня достаточно крепка, а убойной силы хватит, чтобы немного раскрутиться в начале. Может быть использован в наступлении для прикрытия более мощных, а потому неповоротливых и уязвимых юнитов.

Rocko/Storm. Идеальный робот для обороны благодаря своей дальнобойности. Его слабая сторона – малая защищенность – также делает его гораздо более пригодным для отражения вражеских атак, чем для наступления. Если вы ожидаете скорого нападения в самом начале, лучшего варианта вам не найти – создается очень быстро. Также может быть использован для прикрытия продвинутых боевых механизмов.

Jehtro/Crasher. Робот противовоздушной обороны. Как и предыдущий образец, прекрасно справится с охраной вашей базы в начале игры.

РОБОТЫ ВТОРОГО УРОВНЯ

Zipper. Замечательный разведчик. Если он и уступает в чем-то аналогичному самолету, то только тем, что пасует перед сложностями ландшафта. Очень быстр, кроме того, неплохо стреляет. Захотите нанести по врагу быстрый точечный удар – лучшего претендента не найти. К сожалению, у Core нет ничего похожего.

Fido/Can. Самый мощный робот в игре. Убойная сила достаточно велика. Способен проявить себя как в наступлении, так и в обороне. Немаловажно, что он гораздо мобильнее, чем огромные по сравнению с ним танки.

Invader/Roach. Аналог саперов из Warcraft 2, но гораздо меньше, и потому в спешке противник может его не заметить. Существует множество способов эффективно использовать этот юнит – устроить диверсию во вражеском лагере, расставить ряд вокруг собственного в качестве обороны или же посадить на транспорт и взорвать над толпой атакующих юнитов врага.

Eraser/Spectre. Маскировочный робот. С помощью этого юнита вы можете ввести противника в заблуждение, убедив его в том, что вас здесь нет.

Zeus/Pyro. Эти юниты немного отличаются друг от друга – Зевс вооружен лазерной пушкой, а его собрат предпочитает огнемет, и вам отчетливо виден маленький огонек на кончике его ствола. Однако между ними есть много общего – оба наносят противнику значительные повреждения, но только на близком расстоянии.

МАШИНЫ ПЕРВОГО УРОВНЯ

Jeffry/Weasel. Классический разведчик. Движется очень быстро, но практически не способен к нападению – его оружие слишком слабо. Кажется, я еще не говорил, что для разведки лучше всего подходят самолеты... Уже говорил? Тогда прошу прощения.

Samson/Slasher. Предназначен для борьбы с воздушными целями. Вообще, как несложно заметить, роботы и машины первого уровня во многом аналогичны. Наилучший вариант – комбинировать различные средства ПВО: роботов, машины и турели.

Stumpy/Raider. Хорошая машина для обороны. Его орудие позволяет без особого труда поражать дальние цели, а слабая броня заставляет держаться поближе к базе. Опять-таки ситуация аналогична с роботами.

Flash/Instigator. Прекрасный пример всего понемногу – средняя броня и средняя огневая мощь. Однако для начала игры этого достаточно. Существует некоторая разница между вариациями для каждой стороны – машины ARM и Core вооружены не одинаково, однако обе оди-

наково неплохо справляются как с защитой, так и с наступлением. Идеальная для них роль – сопровождение старших товарищей.

МАШИНЫ ВТОРОГО УРОВНЯ

Bulldog/Reaper. Тяжелый, очень хорошо бронированный танк. Значительная огневая мощь. В то же время неповоротлив, но это неизбежная расплата за его достоинства. В ассортименте найдутся штучки и убойней, и крепче, но по балансу этих качеств с маневренностью данный юнит превзойти сложно.

Triton/Crock. Амфибия. Замечательная штука, поскольку позволяет атаковать противника по воде. Не тратясь на судоверфь, вы получаете достаточно серьезный юнит второго уровня. Также может быть эффективно использован и на суше. Приятный универсал.

Goliath. Еще один танк, но значительно превосходящий предыдущие образцы как бронированностью и огневой мощью, так и неповоротливостью. Окруженные множеством мелких юнитов на открытой местности они непобедимы, но в условиях пересеченного ландшафта и без прикрытия станут легкой добычей врага. Имеются только у Core.

Luger/Pillager. Мобильная артиллерийская установка. Действует очень эффективно, но требует защиты от вражеских юнитов, которым удалось подобраться к ней поближе. Здесь, в частности, и пригодятся сухопутные юниты первого уровня.

Merl/Diplomat. Стреляет ракетами, и гораздо дальше, чем предыдущий юнит. Самое приятное заключается в том, что он способен безнаказанно обстреливать большинство сторожевых вышек, которые не в силах его достать. Нуждается в сопровождении.

Seer/Informer. Мобильная радарная установка. Окажется полезной в том случае, когда вы решились предпринять наступление так далеко, что ваши стационарные радары не могут помочь передвигающейся армии.

Jammer/Deleter. Глушилка, предназначенная для обмана вражеского радара. Хороша в том случае, когда вы готовите решительное наступление и хотите, чтобы противник остался в блаженном неведении относительно накапливаемых вами сил. Неплохо придать ее атакующим отрядам с тем, чтобы они подкрались к вражеской базе незамеченными.

Spider. Забавный юнит, доступный только силам ARM. Очень эффектно может висеть на скалах. Этим его достоинства ограничиваются, поскольку он не может уничтожать вражеские войска, всего лишь парализуя их. Ценность такой способности весьма сомнительна, ибо за те же время и деньги можно построить нечто гораздо более полезное.

КОРАБЛИ ПЕРВОГО УРОВНЯ

Sceeter/Searcher. Разведчик, но на этот раз неплохо вооруженный. Может стать серьезной опасностью, особенно, когда действует в сцепке с другими юнитами.

Crusader/Enforcer. Основной морской юнит первого уровня. Достаточно крепок и силен. При умелом маневрировании способен с легкостью противостоять даже кораблям второго уровня, если их не прикрывают его аналоги.

Lurker/Snake. На удивление полезный юнит, несмотря на то, что довольно быстро гибнет. Способен оставаться невидимым для части вражеского войска, поэтому часто получает возможность действовать безнаказанно. Корабли первого уровня лучше всего производить все сразу – результаты совместного использования, пожалуй, наиболее эффективны среди всей боевой техники.

Hulk/Envoy. Транспорт, способный загрузить до шести юнитов. В некоторых случаях это полезно, особенно, если вы начините его самовзрывающимися роботами. Тем не менее вряд ли целесообразно делать ставку на массированную высадку десанта, гораздо действеннее использовать дальнобойные корабли второго уровня, стационарные пушки третьего или авиацию.

КОРАБЛИ ВТОРОГО УРОВНЯ

Piranha/Shark. Еще одна подводная лодка, несколько лучше предыдущей. Прекрасно справится с уничтожением субмарин первого уровня. К сожалению, ее оружие все же не настолько эффективно, чтобы она стала основным морским юнитом в игре – а жаль, была бы она чуть помощнее...

Ranger/Hydra. Особенностью этого юнита является то, что он способен поражать воздушные цели. В остальном разделяет все недостатки тяжелых кораблей – низкую маневренность и малую скорострельность, к тому же располагает довольно слабой броней. Неплохо зарекомендовал себя в обороне, где его слабые стороны компенсируются стационарностью позиции. В таком случае вам потребуется несколько радарных вышек, которые позволят этому кораблю поражать неприятеля на дальних расстояниях. Только не забывайте подлечивать его после атак.

Conqueror/Executioneer. Самый дальнобойный корабль. Может без особых трудов разнести вражескую базу так, что противник даже не успеет понять, откуда в него стреляют. Единственный способ борьбы с таким монстром – приблизиться к нему вплотную, тогда он становится беззащитен. Обязательно требует группу поддержки в лице юнитов первого уровня.

Milletnium/Warlord. Если предыдущий корабль является наиболее дальнобойным, то этот не имеет себе равных по убойной силе. В то же время без труда уничтожается, если подобраться к нему с воздуха или из-под воды. В одиночку полностью беззащитен и практически ни на что не годен. Решитесь сделать на нем ставку – собирайте целый отряд и прикрывайте кем-нибудь поменьше.

Colossus/Hive. Авианосец, который размещает два самолета. Увидите его в составе вражеского флота – атакуйте в первую очередь, пока его крылатые пассажиры на взмыли в воздух.

МИССИИ ARM

1. A Hero Retuns. Галактические Врата расположены на севере, вы увидите их на мини-карте. Объедините свои юниты в одну группу и двигайте в этом направлении. Здесь может быть два варианта: либо сразу отдать им приказ двигаться к Вратам и следить, чтобы по пути они не отвлекались на стычки с противником, либо двигаться шаг за шагом, планомерно очищая местность от врага. В любом случае проблем у вас не возникнет.

2. CORE Kbot Base, Destroy It! Цель данной миссии – разобраться с постройками игры, поэтому сложностей в ее прохождении нет. Рядом с вами три месторождения. Пока командир возводит базу, остальные юниты без труда справятся со слабыми атаками противника, поэтому в стационарных пушках необходимости не возникнет. Даже на уровне Hard миссия с легкостью проходится методом лобовой атаки.При желании перед ее началом можно построить несколько роботов потяжелее. Не бойтесь оставить свои строения без охраны. Вражеская база расположена на юге – остается только уничтожить ее.

3. Spider Technology. Цель данной миссии – спасение и сопровождение. Посмотрите на мини-карту – видите двух симпатичных паучков далеко на севере? Их-то и будем выручать. Начните с того, что переместите спайдеров к верхнему обрезу карты. Чем дольше они останутся незамеченными противником, тем лучше. В случае, если шальной вражеский юнит все же атакует их, возьмите управление на себя и проследите, чтобы все нападавшие были парализованы. Тем временем быстро возводите базу – извлекатель металла, солнечный коллектор и одну из построек по созданию боевых юнитов – либо фабрику машин, либо роботов. Пытаться построить сразу обе не стоит, ресурсов недостаточно. Я рекомендую первую из них, но это некритично. Установите второй извлекатель металлов на южном месторождении.

Главное сражение произойдет между точкой, в которой вы стартовали, и местом расположения спасаемых паучков. Сил у противника много, но они нападают хаотично и с разных сторон. Важно уничтожить как можно больше юнитов врага в этом районе, так как именно здесь будут

проходить спайдеры. Тем временем ваша база подвергнется атаке. Однако у вас там уже вылупилось достаточно новых юнитов, чтобы отразить нападение.

Расчистив путь от вражеских юнитов, ведите войска на соединение с пауками, объединяйте в одну группу и бегом возвращайтесь на базу. Скорее всего, из тумана войны вылезет пара-другая недобитых кориан, но они не смогут причинить сколь бы то значимого вреда паукам на марше. Нет ничего сложного в том, чтобы спасти обоих спайдеров. Чтобы победно закончить миссию, достаточно довести пауков на территорию вашей базы.

4. CORE Contamination Spreads. Самое главное – закрепиться в первые секунды после старта. Можно даже разориться на парочку лазерных турелей, однако линия фронта будет постоянно меняться. Начните с двух солнечных коллекторов, металлоизвлекателя и машинной фабрики.

Как только у вас наберется достаточно юнитов, расширяйтесь на запад и стройте второй металлоизвлекатель. После этого возводите две фабрики роботов и начинайте штамповать юниты. Когда чуть-чуть раскрутитесь, не помешает вторая машинная фабрика. Накапливайте юниты для решающего удара. Противник будет бросать на вас огромные армии, в основном с запада, поэтому целесообразно особенно укрепить это направление, хотя с севера также можно ждать атак. Постройте три-пять мобильных конструкторов и отдайте им приказ патрулировать базу.

Следующий шаг – расширение на запад. Там у противника расположены несколько лазерных турелей. Иметь их под боком крайне невыгодно, к тому же это дополнительный металл. Обладающий высокой маневренностью отряд Zippers может быть чрезвычайно полезен в их уничтожении. Не забудьте про радарные вышки. С их помощью вы получите возможность нацеливать дальнобойные юниты на лазерные вышки противника с безопасного расстояния. Поковырявшись еще немного, переходите в наступление. Количество сил, которое для этого потребуется, напрямую зависит от того, сможете ли вы бросить свои войска прямо на вражескую фабрику, которая расположена – внимание! – почти у самого левого края карты, примерно на равном расстоянии сверху и снизу, или позволите втянуть себя в затяжные бои по окрестностям. Когда с базой кориан будет покончено, прочешите северо-восточный район – там расположены войска противника.

5. The Gate to Thalassean. В игре впервые появляются морские юниты, но не дайте ввести себя в заблуждение – в основном это сухопутная миссия. Самое главное в ней – вовремя сбить спесь с зарвавшегося компьютера. Хватайте свои войска в охапку (**Control + A**) и бегите на юг. По пути вам встретятся несколько разрозненных юнитов кориан; озадаченные вашим броском, они не окажут значительного сопротивления.

Когда добежите до двух огромных холмов, начинайте развиваться. Компьютер обращает особенное внимание на левый из них. Два солнечных коллектора, три лазерные турели – по каждой на направление, по которым враг может атаковать вас в обход холмов – и извлекатели металла. Заметьте, что к этому времени Командиру изрядно достанется, поэтому мудрым решением окажется теперь направить его в тыл, где осталось несколько месторождений. Далее – стандартный рецепт. Фабрика машин, побольше мобильных конструкторов, продвинутая фабрика, два завода по производству роботов. Все находится прямо у линии фронта и работает на полную мощность. Самые важные юниты в этот момент – Bulldogs.

Враг станет атаковать в основном с запада, по проходу между морем и холмом. По берегу противник может послать несколько танков. Подождите, пока это произойдет, и уничтожьте их. Обломки перекроют путь и сделают невозможной дальнейшую атаку на этом направлении до тех пор, пока вы сами не расчистите его (делать это компьютеру не позволяйте). Скапливайте там побольше войск, не помешает захватить близлежащее месторождение. Отсюда и будем наступать – скатите юниты волной прямо на юг, а потом планомерно наступайте на запад. Можно воспользоваться особенностями ландшафта, но настоятельной необходимости в этом нет – к этому моменту вы будет гораздо сильнее противника. Не забудьте прочесать карту в северо-восточном направлении, там находятся некоторые хозяйственные постройки кориан и охраняющие

их отряды.

Галактические Ворота расположены на острове на юго-западе. Оборона там достаточно серьезная, поэтому запаситесь тритонами (достаточно 6–10 штук). Использовать подводные лодки бессмысленно – берег слишком отвесный. Зато они смогут пригодиться при взятии другого острова. Используйте радар скутеров с тем, чтобы субмарины могли вести огонь с безопасного расстояния. Очистив остров, захватите Врата с помощью Командира.

6. Beachhead of Thalassean. Хотя атаковавших вас вначале противников несколько, одинокий Командир справится с ними без труда. Миссия будет морской. Развивайте базу, рядом с вами – три месторождения. Стройте ветряки. Однако первым делом необходимо возвести верфь и запустить в производство корабли разных типов – противник будет наступать очень активно. Если вы играете на легких уровнях сложности, можете построить продвинутую судоверфь. Первая задача – выстоять при мощной атаке. Вражеские юниты появятся с востока. Затем последует небольшая передышка, во время которой необходимо накопить силы и возвести несколько радарных вышек на западной оконечности острова. Далее противник начнет выносить все ваши хозяйственные постройки. Это означает, что в бой пошли дальнобойные корабли. Ключ к победе – вовремя выслать небольшой флот на патрулирование побережья с тем, чтобы уничтожить их. На каждом из трех направлений – северном, южном и западном – будут находиться один-два экземпляра, но без достаточной охраны. Для окончания миссии необходимо очистить карту от юнитов врага.

7. The Defense of Larab Harbor. Миссия аналогична предыдущей – вам необходимо выстроить оборону и отбить атаки противника. Однако на этот раз задача сложнее. Во-первых, компьютер широко использует авиацию, во-вторых, вы автоматически проигрываете при разрушении moho mine. Последнее более чем скверно.

У вас уже есть одна судоверфь, но немедленно возводите еще две. К этой миссии вам будут доступны продвинутые морские юниты, но не дайте сбить себя с толку – нет ничего лучше, чем комбинация крестоносцев и обычных подлодок. Закрепляться следует на островке южнее вашей базы. Не стройте никаких хозяйственных построек до того, как противник предпримет первую воздушную атаку. В то же время не пытайтесь особо умничать с ее отражением – ваши войска справятся и без вас. Это одна из редких миссий, в которых нападение происходит быстро. Особенно берегите рейнджера, целеуказание для него проводите вручную, используя радарные вышки.

Командир должен без отдыха возводить строения, связанные с обеспечением армии ресурсами. Постройте три-пять кораблей-конструкторов и следите за состоянием вашего флота, не забывая собирать металл – месторождений на уровне почти нет. Обязательно возведите побольше лазерных турелей, так как ближе к концу миссии противник начнет проводить массированные авианалеты. Цепь торпедных установок по обе стороны островка также сыграет позитивную роль. Как и в прошлый раз, залогом успеха является своевременное обнаружение дальнобойных кораблей противника и уничтожение их с близкого расстояния. Не надейтесь, что первая слабая воздушная атака окажется и последней. После длительного затишья самолеты станут атаковать вас беспрерывно. Поэтому по возможности скорее постройте фабрику машин и создавайте ПВО, а также конструкторов. С их помощью вы сможете возвести Defenders, plasma cannons и чинить moho mine. Не стоит пытаться нанести по врагу упреждающий удар – проще уничтожить его силы по частям по мере их появления. Когда противник бросит в бой танки-амфибии, знайте – победа не за горами. Их будет так много, что некоторым, возможно, удастся преодолеть линию обороны и добраться до moho mine. В таком случае зубы дракона замедлят наступление противника. Для его уничтожения необходимо заранее поставить сухопутные юниты рядом с шахтой.

8. The Gate to Tergiverse IV. Даже на уровне Hard вам дадут ОЧЕНЬ много времени для развития. Поэтому можно сначала ограничиться еще одной верфью первого уровня, а немного по-

годя построить продвинутую. Для начала потребуются три-пять конструкторов. Одна их часть пусть строит водяные энергостанции у нижнего края карты и делает это, не останавливаясь. Месторождений мало, поэтому переключайтесь на металлогенераторы. Отведите под них все свободное пространство на суше, это забота Командира. Другая часть конструкторов пусть строит торпедные установки. На первых порах они окажут значительную помощь, не только атакуя противника, но и отвлекая его огонь от ваших кораблей, каковые пригодятся при наступлении; сами же установки скоро останутся в глубоком тылу и станут бесполезными.

Еще вам потребуются радары (поставьте пару на западном острове), это позволит шире использовать дальнобойность рейнджера. К моменту первой атаки вы будете располагать достаточной армией. Не преследуйте противника, накапливайте силы. Также не стоит обольщаться, думая, что имеете дело с единичной базой на другом конце карты. Противником занята вся акватория. Несмотря на то, что миссия морская, вам понадобится машинный завод для получения Samsons и конструкторов. Последние обеспечат защиту базы с помощью Defenders и Guardians.

Необходимо захватить четыре острова к северу от базы. С помощью транспорта перевозите на них наземные юниты с функциями ПВО. Используйте каждый новый остров в качестве плацдарма для атаки на следующий. Большой остров на северо-западе можете игнорировать. Для атаки используйте корабли второго уровня, причем все сразу (кроме продвинутых подлодок и авианосцев). Это позволит объединить дальнобойность конкверора, мощность миллениума и противовоздушные способности рейнджера. Обязательно поддерживайте крупные корабли малыми для защиты. На втором захваченном вами острове имеет смысл возвести Guardian. Несколько радарных вышек также окажутся полезными. Не пытайтесь прокатиться по всей карте одним мощным броском, используйте тактику выдавливания, действуя постепенно, закрепляясь между островами и по мере необходимости подлечивая ценные юниты. Дойдя до Галактических Ворот, не уничтожьте их по ошибке.

9. The Hydration Plant. Три огнеметчика – это большая проблема. Отступите в правый нижний угол, прячьтесь за зданием и постарайтесь разобраться с ними по одному. Можете также попытаться захватить ближайшего с тем, чтобы он отвлек на себя внимание двух других. Правда, впоследствии он мало чем сможет вам помочь. Захватите вражеские сооружения и отстраивайте базу. Не забудьте несколько лазерных турелей. Исследуйте местность с помощью разведчиков, выясните, что искомая H.P. расположена прямо к северу от вашей базы и неплохо охраняется. Создав несколько боевых самолетов (бомбардировщиков и истребителей), первоначально патрулируйте ими окрестности вашей базы. Когда накопите достаточное их количество, медленно продвигайте авиацию на север, расчищая территорию от кориан. Обратите особое внимание на лазерную турель. Потом создайте транспортник (Atlas) и усадите в него Командира. Помните, что в таком положении он крайне уязвим, поэтому целесообразно высадить его где-то на полдороги. Главное в этой миссии – добраться до Hydration Plant и захватить ее. Единственная цель боевых действий состоит в обеспечении безопасного продвижения Commander'а. Тактику огня и меча оставим для другого раза.

10. The Bromid Maze. Удивительно простая миссия. Впервые вы получите возможность как следует использовать авиацию в лице Brawlers, а это означает, что можно даже не тратить время на роботов или машины. В левом верхнем углу стоят несколько наших юнитов – неясно, как они там очутились и что собираются делать, но не вздумайте решать за них эти проблемы. Пусть стоят там, куда их занесло.

Строим авиазавод и запускаем в производство пять конструкторов. Далее Командир начинает возводить солнечные батареи и металлогенераторы, продолжая заниматься этим до конца миссии. Несколько неплохих месторождений расположено восточнее места, откуда вы начинаете. Один из авиаконструкторов строит продвинутый авиационный завод, остальные шустро строят Defender'ов на всех горах поблизости. До поры до времени вас никто не тронет, а когда ва-

шу базу будут защищать десять-пятнадцать Defender'ов, какие-либо атаки перестанут вас беспокоить. При желании можно также установись несколько пушек других типов, но в данной миссии это необязательно. Если играете на легких уровнях, вам будут доступны moho mines. Теперь создайте десяток Brawlers и уничтожьте врага. Возвращайте и ремонтируйте поврежденные самолеты. Не тратьтесь на истребители, они вам не понадобятся. Основная база противника расположена в правом верхнем углу карты и хорошо защищена стационарными пушками.

11. The Gate to Barathrum. Вскоре после начала этой миссии вы подвергнетесь массированной атаке наземных юнитов противника. Они будут наступать с северо-востока и побьют изрядное количество ваших войск. Это было бы опасно, последуй за первым нападением следующее, но этого не произойдет. Компьютер даст вам достаточно времени для развития.

Поскольку нам уже доступны продвинутые самолеты, будем использовать именно их. Постройте авиазавод, и, пока Командир возводит хозяйственные сооружения и обеспечивает армию ресурсами, создайте пять авиаконструкторов. Далее – продвинутый авиа завод и стройные ряды Defender'ов, прикрывающие вашу базу со всех сторон. Последняя постепенно будет расширяться, в том числе на восток, где расположено несколько месторождений. Потихоньку накапливайте Brawlers. Собрав достаточную армию, наступайте на север. Галактические Врата расположены у правого края карты, чуть ближе к ее верхнему углу. Будьте внимательны, ибо предоставленные самим себе самолеты не задумываясь уничтожат и их. Вновь здесь полно стационарных пушек. Когда с корианами будет покончено, отправьте Командира захватить Ворота.

12. Barathrum! Нападение врага будет быстрым. На первый взгляд, это слабые и не опасные юниты, но они могут доставить очень большие неприятности, если их вовремя не нейтрализовать. Идеальный вариант – закрепиться для начала на полуостровке, на котором вы стартуете. Будьте осторожны и не заставьте его сооружениями так, что Командир не сможет пройти между ними, оказавшись в ловушке. Постройте авиазавод и несколько лазерных турелей. Авиаконструкторы помогут вам справиться с первой волной наступающих, разбирая мелкие юниты.

Чуть ниже того места, где вы находитесь, расположено месторождение металла. Постепенно расширяйтесь в том направлении. Наладив немного экономику и создав несколько конструкторов, начинайте возводить Defenders, время от времени перемежая их Sentinel'ами. Пустите самолеты-разведчики и конструкторов патрулировать местность, что обеспечит надежную оборону. Как только позволят ресурсы, стройте продвинутый авиазавод. Стройте moho mines, но от геотермальных станций лучше отказаться, ибо для их постройки придется выйти за пределы базы. Когда в вашем распоряжении окажутся около семи Brawlers, смело начинайте наступление. Хозяйственные сооружения противника расположены в правом нижнем углу, moho mine – в правом верхнем. Как и в предыдущей миссии, вам необходимо следить, чтобы самолеты не разрушили ее по ошибке.

13. Landown's Interface. И вновь вы столкнетесь с мгновенной атакой противника, но на этот раз не столь сокрушительной. Вы располагаете достаточным количеством роботов с функциями ПВО, чтобы отбить ее. Далее начинайте развивать свою базу в стандартном порядке – экономические структуры, обычный авиазавод, потом продвинутый, еще лучше два. Если вы играете на легких уровнях сложности, постройте пару moho mine и geothermal plants. В этой миссии вам не понадобятся ни фабрика по производству роботов, ни машинная. Ряд Defenders окажется еще более полезным, чем обычно, поскольку противник делает ставку на авиацию, а именно против нее эти защитные вышки наиболее эффективны. Как вы уже догадались, нам потребуется отряд Brawlers, но на этот раз их стоит прикрыть продвинутыми истребителями (Hawk). Располагая некоторым количеством и тех, и других, смело переходите в наступление. Старайтесь не допускать гибели самолетов, возвращая их на базу и подлечивая по мере необходимости.

14. The Heat Increases. Компьютер станет атаковать вас наземными юнитами второго уровня. Чрезвычайно опасными являются саперы (Roaches). Уничтожайте эти юниты до того, как они успеют приблизиться и своим взрывом разрушить что-либо ценное, это крайне важно. Для бо-

лее эффективной борьбы с ними полезно патрулировать пространство перед базой с помощью Zippers. Наличие нескольких гейзеров позволит не только обеспечить себя достаточным количеством энергии, но и возвести несколько генераторов металла. Как обычно, основной целью является создание отряда Brawlers. Для этого потребуется продвинутый авиа-завод, Defenders (по 3–4 рядом) и объединенные в группы по два-три Jethros и Samsons для обороны. Стоит также построить и несколько вышек других типов. База противника расположена на севере и хорошо защищена. Там же вы найдете Галактические Ворота. Если вы неожиданно для себя проиграете, это значит, что ваши юниты нашли Врата раньше вас.

15. Rougpelt. Здесь вам предстоит столкнуться с метеоритными дождями, чрезвычайно поганой штукой, которая еще доставит немало неприятностей на этой планете. Данную миссию вы будете проходить при помощи одного Командира, хотя всегда сможете захватить какой-нибудь вражеский юнит и использовать его в качестве огневой поддержки. Однако вы без труда сможете уничтожить всех на своем пути с помощью D-gun. Продвинутая радарная башня, ради которой вы и отправились в это путешествие, расположена на юге и охраняется сторожевыми вышками.

16. Stockpile at the Abutment. В этой миссии вы можете создать мощную экономическую базу, поскольку вам уже доступны и moho mine, и ядерная энергостанция. Обратите внимание на огромные растения, которых много в окрестностях – они могут служить источником энергии. Также у вас не будет проблем с установкой извлекателей металла и геотермальных энергостанций. Обилие энергии позволит широко использовать генераторы металла.

Как можно скорее развивайте силы ПВО, для чего потребуется фабрика роботов или машин. Авианалеты будут продолжаться в течение всей миссии, хотя и ослабеют со временем. Попрежнему оборона базируется на Defenders, однако на этот раз следует широко использовать и остальные пушки второго уровня. Ожидайте массированную атаку тяжелых наземных юнитов. При атаке вы можете действовать по привычному сценарию, используя самолеты. Среди построек третьего уровня вам уже доступны и продвинутый радар, и «Большая Берта». Если вы установите их на возвышении поближе к вражескому лагерю, то сможете уничтожить его целиком. При этом вы не понесете обычных потерь, какие бывают при авианалете. Не забудьте, что противник может спрятать часть своих сил при помощи глушителя радара, поэтому пошлите на разведку несколько легких самолетов для обнаружения этих объектов.

17. Fortress at Brooban's Isle. Если метеоритный дождь разнес в металлолом вашу судоверфь, право, лучше сразу же перезагрузиться и попробовать спасти ее, постоянно подлечивая при помощи Командира. В этой миссии предстоит достаточно работы, и готовый порт пригодится. В вашем распоряжении чрезвычайно мало всего – и суши, и запасов металла, всего один гейзер, да и тот расположен на левом крайнем острове (их три), а это значит, что линию обороны придется растягивать по всему нижнему краю карты. Не стоит и думать устанавливать фабрику по производству роботов и машин – у вас нет для этого ни ресурсов, ни места, а сами эти юниты окажутся практически бесполезными в условиях морского сражения. В начале миссии вы будете атакованы, но для отражения этого нападения будет достаточно приданных сил.

Если вам удалось спасти судоверфь, запускайте в производство корабли и стройте авиазавод. Следите за состоянием ресурсов, которых всегда будет мало. Чрезвычайно важно поскорее построить геотермальную энергостанцию, потом переключайтесь на fusion plant и moho mine. Целесообразно озаботиться хранилищем металла. В атаке враг станет использовать тяжелые корабли и продвинутые самолеты (он начнет с четырех Warlords, поддерживаемых подводными лодками), а это значит, что Defenders не смогут решить всех проблем – радиус их действия окажется недостаточным. Постройте радарные вышки и отслеживайте появление плавающего противника, бросая отряды ему наперехват. Одновременно с этим создайте побольше продвинутых истребителей – компьютер станет использовать Titans и Rapieres.

Поскольку Silencer, который требуется захватить, расположен в самом центре карты, нет необходимости посылать к нему авиацию и рисковать тем, что его разрушат свои же юниты. Кроме того, рядом с ним расположена ядерная электростанция, если она взорвется, разрушится и Silenser. Достаточно возвести на среднем острове внизу карты «Большую Берту» и аккуратно зачистить вражескую территорию. Основные хозяйственные постройки компьютера расположены на севере, в том числе две moho mine в обоих углах верхнего края карты.

18. Vengence! Не старайтесь освободить ту часть ваших войск, что попала в плен к противнику. Хотя, казалось бы, ваша задача – освободить их, из этого все равно ничего не получится. Заложников убьют практически мгновенно, но все же за это время им удастся уничтожить некоторое количество врагов. После этого объединяйте свои юниты и продвигайтесь на север, навстречу противнику. У вас достаточно сил, чтобы уничтожить его. Какое-либо строительство в данной миссии не предусмотрено. Разве только солнечный коллектор для подзарядки D-gun. Несмотря на простоту, это чрезвычайно опасная операция, ибо Командир становится в ней важной составляющей благодаря своей огневой мощи. Поэтому ему придется возглавить атаку; в то же время каждый юнит противника избирает вашего Commander'a в качестве приоритетной мишени. Берегите беднягу.

19. The Motion Ramp. Первая атака будет неожиданно сокрушительной, что нехарактерно для данной игры. Постарайтесь эффективнее использовать юниты, придаваемые вам вначале, и складки ландшафта (к северу расположен холм, под прикрытием склонов которого возводите основные здания). Это не даст компьютеру уничтожить их из дальнобойной стационарной пушки. Развивайтесь как можно быстрее, создавайте тяжелую авиацию (по схеме: авиазавод – конструкторы – ряд оборонительных вышек – продвинутый самолетный завод, то есть все то, что делали в предыдущих воздушных миссиях). База противника прекрасно защищена: ровно на половине диагонали, проведенной от центра карты к правому верхнему углу, возвышается Intimidator, который к тому же прикрывают Gaat и много всякой дряни поменьше. Однако, создав отряд Brawlers, вы без особого труда справитесь с этими вышками и уничтожите врага.

20. Dump. На этой планете нет атмосферы, поэтому вы можете использовать только наземные юниты. Металлолом станет вашим основным источником этого вида ресурсов, в то время как холмистая местность изрядно затруднит наступление. Хранилища металла и энергии просто необходимы. Наиболее мудрым решением станет организовать правильную оборону (в том числе дальнобойные Gaats) и потихоньку уничтожить вражеские юниты, а не переходить сразу в атаку. Основные ваши проблемы носят названия Diplomat, Goliath и Reaper, поэтому строить Defenders было бы ошибкой из-за их недостаточного радиуса действия. Используйте дальнобойные юниты и патрулируйте местность с тем, чтобы обнаружить врага и вовремя уничтожить его мобильной группой с близкого расстояния. У противника не так уж много сил на этой карте, поэтому у вас нет необходимости отгрохать полностью развитую базу.

21. Welcome to Core Prime. Оставшиеся пять миссий вам предстоит вести боевые действия на родной планете кориан, где можно возводить извлекатели металла в любом месте. Неподалеку от Галактических Ворот есть место для геотермальной энергостанции, воспользуйтесь этой возможностью как можно скорее. Первая атака произойдет не скоро и не будет очень серьезной. К вашей базе ведут два пути, но компьютер обычно предпочитает средний. Поставьте несколько лазерных турелей, этого окажется более чем достаточно. Получив Spider, вы сможете парализовать несколько ценных юнитов противника, шатающихся поблизости, а потом захватить их с помощью Командира. Возводите хозяйственные сооружения, самолетный завод и конструкторов. Добравшись до второго технологического уровня, постройте несколько fusion plant и аннигилятор. Кроме того, вам потребуются вышки второго уровня, и можете более не беспокоиться о состоянии своей обороны. В данной миссии у вас есть выбор между тяжелой авиацией и «Большой Бертой», но лучше комбинировать оба эти метода, поскольку первый сопряжен с некоторыми потерями, а стационарная пушка не сможет достать всех врагов.

22. Battle for Coordinate 6551:447. В этой миссии вам уже доступны столь мощные средства уничтожения, что проходить ее достаточно просто. Развивайте базу у нижнего края карты, особенно делая упор на противовоздушную оборону. Возведите все продвинутые хозяйственные постройки, чтобы вдосталь обеспечить себя ресурсами. С помощью авиаконструкторов постройте Guardian хотя бы на одной из металлических платформ, расположенных ближе всего к противнику. Идеальный вариант – на всех сразу, но хватит и одной-трех вышек. Учитывая, что ресурсы текут рекой в ваши энерго- и металлохранилища (которые также следует возвести), вы сможете без труда построить «Большую Берту» на центральном холме. Не забудьте окружить ее защитными вышками. Далее вам потребуется продвинутый радар, и можно без особых усилий расправляться с противником. Поскольку у вас уже есть продвинутый авиазавод (а без него вам никак бы не удалось построить fusion plant и moho mine), ускорьте процесс при помощи тяжелых бомбардировщиков. В этой миссии вам не потребуются ни судоверфь, ни фабрика машин или роботов – только самолеты. Используйте Atlas для того, чтобы поднять Командира к «Берте». Транспортники также понадобятся для уничтожения субмарин – это наиболее простой способ расправиться с ними с воздуха. Посадите на Atlas'ы Invader'ов и детонируйте над подлодками.

23. Crossing Aqueous Body 397. И вновь глупый компьютер даст вам сколько угодно времени для развития. Главная опасность в начале миссии состоит в том, что, пытаясь сбить вражеские самолеты-разведчики, ваши силы ПВО лишь нанесут ущерб собственной базе. Первая атака – несколько танков-амфибий – будет весьма бестолковой, и никаких сложностей с ее отражением не возникнет.

Отстраивая базу, в первую очередь обратите внимание на геотермальную энергостанцию – подходящее место как раз расположено поблизости. Постройте несколько Defenders для борьбы с самолетами, однако главную проблему создадут дальнобойные корабли противника. Поэтому лучше сосредоточиться на стационарных вышках третьего уровня, в крайнем случае постройте несколько Guardians. Вам нужно очень много энергии, в том числе для того же аннигилятора. Не забывайте строить ядерные энергостанции и moho mines. Обязательно повесьте кружиться над океаном несколько самолетов разведчиков, чтобы своевременно обнаружить подкрадывающегося противника. Самолеты второго уровня также неплохо могут справиться с вражескими кораблями, поэтому в данной миссии стоит ограничиться авиацией и стационарными орудиями. Далее можете немного поскрести затылок, выбирая между «Большой Бертой» и тяжелыми самолетами.

24. Breakthrough to Central Consciousness. Если вы не станете нарываться на неприятности, посылая свои юниты далеко на юг, то довольно значительное время сможете жить спокойно. Развившись до третьего технологического уровня (само собой, мы строим только авиазаводы и никаких других), возведите аннигилятор и Guardians для защиты своей базы от посягательств как по суше, так и по воздуху, и начинайте создавать авиацию. Целесообразно начать с продвинутых истребителей с тем, чтобы они поучаствовали в обороне базы. Далее вам потребуются два приятеля – «Большая Берта» & продвинутый радар, а также Brawlers для атаки. Наличие у компьютера Doomsday machines делает невозможным наземное наступление. Вычищайте карту не спеша – это предпоследняя миссия, а в следующей кампании когда еще вам дадут так развернуться! Убедившись, что, кроме вас, на карте никого не осталось, пустите Командира взобраться на купол.

25. Core Prime Apocalypse. Free at last! На этот раз вам предоставляется редкая возможность развить свою базу в рекордные сроки – даже на уровне Hard вам придается дополнительный конструктор, о чем в большинстве случаев можно было только мечтать. Первая атака – на вас волной потекут Roach'и. Не отвлекайтесь на них, ваши юниты справятся сами. Поскольку металла вокруг достаточно, нет необходимости особенно расширять свою базу. Стройте авиазавод, побольше конструкторов и возводите ряд оборонительных строений второго уровня. Крайне

полезно построить несколько air repair pads, и самолеты смогут возвращаться к ним и ремонтироваться. Пустите самолеты-разведчики следить за ситуацией. Противник станет активно использовать воздушные силы, поэтому уделите особенное внимание ПВО (Jethros прекрасно справляются с Rapieres и Vamps). Комбинируйте стационарные защитные пушки всех видов. Продвинутый радар позволит вам контролировать события почти на всей карте. Справившись с обороной и накопив достаточно сил, уничтожьте вражескую базу с помощью «Большой Берты» или Brawlers. Если вы все же предпочтете наземную атаку, предварительно разрушьте Doomsday machines противника с помощью «Берты». Компьютер будет пытаться вновь отстроить разрушенные здания. Вражеский Commander на высоких уровнях сложности может использовать D-gun, поэтому предварительно лишите его источников и запасов энергии. Потом позвольте Командиру второй раз забраться на купол.

МИССИИ CORE

1. The Commander Reactivated. Детский сад на прогулке. Объедините свои юниты в одну группу и весело ползите вверх по зигзагам улитки. Единственная проблема состоит в том, что вам придется подниматься, и пуляющие сверху отряды противника окажутся в более выгодном положении, чем вы. Это называется «демонстрация преимуществ трехмерного рельефа». Тем не менее у вас не возникнет никаких сложностей с тем, чтобы освободить несчастного Командира. Миссии кориан начинаются на их родной планете, что нечестно. Именно здесь игрок получает преимущество (возможность строить извлекатели металла в любом месте), а в начале компании это далеко на так важно, как в конце. Тут, например, и построить ничего не дали...

2. Vermin. Начните с завода, который лучше всего поместить восточнее, под прикрытием платформы. Между роботами и машинами выбираем первых, так как они дешевле и быстрее производятся. Несколько солнечных энергостанций и металлоизвлекателей обеспечат вас достаточным количеством ресурсов. Поставьте несколько лазерных турелей и прикройте их имеющимися юнитами. Противник станет наступать с севера и запада, причем довольно скоро. Производите боевых роботов так быстро, как это только возможно. Можете отправить Командира помогать в работе фабрики, но особенно этим не увлекайтесь – следите за количеством ресурсов и своевременно чините обороняющихся роботов и сторожевые башни. Накопив достаточное количество сил, переходите в наступление, но будьте осторожны. Враг находится в центре карты и хорошо защищен особенностями ландшафта, которые позволяют ему создать неплохую оборону в узких участках и пользоваться преимуществами господствующих высот. Поэтому целесообразно разбить свою армию на несколько отрядов и последовательно бросать их в наступление.

3. Ambush! Примите валерьянки – для начала. На карте полно ваших юнитов, но ни одна зараза не собирается подчиняться вам и спешить в укрытие. Добро пожаловать на важный транспортный пункт кориан, на котором бесчинствуют армы! На тех транспортниках, что в гордом одиночестве торчат в разных частях карты, можете смело поставить крест. Справа расположена широкая трасса, и там взад-вперед шныряют валькирии и конструкторы. Кое-кому из них удается добраться до края карты, кто-то гибнет по пути. Не отвлекайтесь, принимайтесь отстраиваться. Начинаем с фабрики для роботов, поднимаем экономику, возводим несколько лазерных турелей. Поскольку ваша база может быть атакована только с одного направления, защищать ее будет легче. Далее ситуация ясна: необходимо создать как можно больше боевых юнитов (в первую очередь, Storms), первоначально организовать с их помощью оборону и подлечивать по мере надобности, после чего уничтожить противника. Как и в прошлой миссии, ландшафт затруднит ваше наступление.

4. Enough is Enough. Первоначально может показаться, что это обычная миссия с развитием и последующим наступлением. На самом деле задача усложняется тем, что враг находится везде, и повсюду на возвышениях установил лазерные турели. Это скверно хотя бы потому, что вы

не сможете высунуть носа с того места, где стартуете, без того, чтобы не попасть под огонь. Тем не менее на нас работает то, что можно строить извлекатели металла в любом месте, поэтому особенно расширяться и не придется. Первым делом направьте Командира направо по склону, пусть с помощью D-gun уничтожит затаившегося противника. Строим извлекатели, солнечные коллекторы, фабрику роботов, несколько лазерных турелей, подготавливаем наступление. Основная база противника расположена в центре карты. Для того, чтобы ее атаковать, лучше всего направиться по ближайшей дороге на восток (вы стартуете в левом нижнем углу карты), так вы сможете кратчайшим путем добраться до того места, где ваша армия сумеет взобраться наверх. До того вам придется ползти понизу, под огнем; правда, Командир может кое-где вскарабкаться, но ему нечего делать в одиночку во вражеском окружении. Некоторые проходы перекрыты и внизу, так что не расслабляйтесь. Вы можете также построить на возвышении несколько ракетных вышек и обстрелять противника, целясь с помощью радара. Не уничтожьте Галактические Врата, когда станете разносить базу армов.

5. Barathrum! Вы будете мгновенно атакованы тремя вражескими юнитами. Постарайтесь захватить хотя бы одного из них, и, если повезет, остальные двое не успеют его прикончить. Так у вас появится союзник. Спускаемся вниз, на юг. Далее следует построить фабрику – любую, только, конечно, не судоверфь. Помните однако, что роботы дешевле, а в этой миссии ресурсов первоначально будет не хватать. Создайте одного конструктора, нескольких юнитов для защиты базы, пару лазерных турелей. Нам потребуются Crashers как силы ПВО, Storms и Thuds для борьбы с наземными силами, а также Pulverizers. Противник станет нападать небольшими отрядами, но не расслабляйтесь – они будут очень быстро сменять друг друга, а это опасно. Можно построить авиазавод, патрулирующие самолеты укрепят вашу оборону. Следующая задача – машинная фабрика, потом – продвинутая машинная фабрика. Потом собирайте победоносную армию. Основные силы врага расположены севернее Галактических Ворот. Досадно – за кориан нам не дали и пяти миссий на металлической планете.

6. The Cleansing Begins. Приготовьтесь к серьезной атаке. Создавайте фабрику роботов и штампуйте их как можно скорее, возводите ряд лазерных турелей и ракетных вышек. 5–10 Crashers смогут позаботиться о вражеских самолетах. Используйте Fink для отслеживания атак противника и разведки территории. Проблема в том, что компьютер бросит на вас Rockos, а они очень далеко стреляют. Целесообразно иметь мобильную группу с тем, чтобы вовремя уничтожить нападающих, не давая им возможности безнаказанно поливать постройки огнем. Немного западнее того места, где вы стартуете, расположен гейзер, строим геотермальную энергостанцию. Рядом можно поставить и извлекатель металла, так что базу следует расширять именно в этом направлении. Далее возводите машинную фабрику, потом – продвинутую и создавайте Reapers и Diplomats. Их дальнобойность в сочетании с радарной вышкой позволит уничтожать противника, не подставляясь под его огонь.

7. Pulling the Noose Tight. Четыре зиппера могут быть очень опасны, если их не остановить. Сделайте это как можно эффективнее и начинайте развиваться. Гейзеров-то, гейзеров сколько! Это прекрасно, ибо поможет быстро развить базу, но умейте вовремя остановиться и не старайтесь захватить их все – не стоит слишком широко размазывать постройки по карте. Возводите авиазавод, стационарные пушки второго уровня и как можно больше самолетов. Для обороны можно построить K-bot lab и Crashers, но без них вполне можно обойтись. База врага расположена на севере и надежно защищена лавовой рекой, в которой есть только два прохода – с запада и с востока. К тому же они тщательно охраняются сторожевыми вышками. Любая наземная атака сопряжена со значительными потерями. Поэтому в этой миссии имеет смысл заняться авиационными юнитами, которые могут свободно маневрировать, не завися от особенностей ландшафта. Две moho mines расположены в центре вражеских укреплений.

8. The Gate to Aqueous Minor. Предыдущая миссия так понравилась разработчикам, что они решили ее повторить. Опять противник расположен на севере и защищен от вас лавовой рекой,

и опять туда ведут два прохода – с запада и с востока; только на этот раз для того, чтобы воспользоваться вторым из них, необходимо некоторое время промаршировать в непосредственной близости от врага. Каждый мостик в то же время охраняется двумя Sentinels, и это не считая наземных юнитов. Поэтому, если вы сочтете возможным использовать наземные юниты, лучше всего наступать с запада, хотя предпочтительнее создать авиацию. Вам дается достаточно времени, чтобы развить базу. Начав с авиазавода, можно на некоторое время отложить создание атакующей армии и сосредоточиться на защите с тем, чтобы вражеский авианалет был встречен рядом ракетных вышек. Когда с созданием обороны будет покончено, обрушьтесь на врага с воздуха.

9. The Purgation of Aqueous Minor. Как и в предыдущей кампании, для начала нам дадут только полюбоваться на морские юниты, а основное действие будет развиваться на суше. Развиваемся по пути роботов – экономика, фабрика, несколько конструкторов и ряд ракетных вышек на берегу, оборонительные войска (дальнобойные Storms), еще один конструктор. Для ускорения строительства добывайте металл из камней, которых достаточно разбросано вокруг. На северном берегу возводим ряд Pulverizers. Не забудьте построить геотермальную электростанцию. Потом на востоке отстраивайте порт – здесь он будет в относительной безопасности – и создавайте флот. Кораблей первого уровня окажется более чем достаточно. Помните, что Pulverizers не в состоянии справиться с некоторыми водными юнитами (например, подлодками), поэтому патрулируйте побережье с моря. С помощью корабля-конструктора возведите несколько торпедных установок. Собрав армию, наступайте на север.

10. The Gauntlet. Мы не можем строить авиацию! Это не просто катастрофа, это подстава, ибо в данной миссии предстоит зачистить участок моря от вражеских юнитов с тем, чтобы провести через него транспорт. Решение вопроса – дальнобойные корабли. Вы успеете без проблем отстроить базу. Первыми к вам пожалуют самолеты и танки-амфибии, но в несерьезных количествах, особых проблем с ними не возникнет. Против последних, например, можно расставить под водой несколько Roachers. Moho mines и ядерные электростанции обеспечат вас необходимым количеством ресурсов. Когда возведете продвинутую судоверфь, не прекращайте работы на первой, для наступления пригодятся подводные лодки и Enforcers. Обязательно создайте продвинутую радарную вышку, это позволит использовать преимущества дальнобойности. С теми же целями отправляйте субмарины на разведку. Уничтожив силы противника, вы без труда проведете транспортный корабль.

11. Isle Parche. Нам вернули самолеты! Зато оставили слишком мало места. Тем не менее быстро возводим авиазавод (продвинутый), геотермальную энергостанцию, металлоизвлекатели и металлогенераторы. Слопайте все горы в окрестностях, в них много витаминов – то есть ресурсов. Из юнитов нас интересуют Vamps, Rapiers и Titans (последние – для борьбы с подводными лодками). Пошлите боевые самолеты патрулировать окрестности вашей базы. Когда сил наберется достаточно, отправляйтесь в наступление. Противник расположил свои войска на юге и основательно укрепился. Здесь будьте особенно осторожны, это самая опасная миссия по захвату. Нам предстоит отобрать у противника не здание, а юнит, который слишком просто уничтожить вместе с остальными. Речь идет о Зевсе. Обязательно сохраняйтесь! Бомбардировщики – не те ребята, кому можно поручать хирургические операции. Когда все будет закончено, посадите Командира в Valkyrie и отправьте захватить Зевса.

12. A Traitor Leads the Way. Мы начинаем миссию в обнимку с только что приобретенным Зевсом. Этого товарища нам никак нельзя потерять, потому что именно он откроет нам дорогу к следующей планете. Поэтому тщательно следите за его безопасностью, а лучше – засуньте куда-нибудь подальше. Нашему вниманию предложен маленький островок с железными горами, несколькими месторождениями металла и одним гейзером. Поскорее разберите валуны на ресурсы. Здесь перед нами встает мучительная дилемма. Самолеты лучше флота по определению (они летают). Но в данной миссии доступна только авиация первого уровня. Тем не менее ре-

комендую остановить свой выбор на стальных птицах. Возводим оборону посильнее, стараясь использовать все вышки второго уровня. Как можно раньше постройте хотя бы два Punishers на северной оконечности острова для борьбы с вражеским флотом. Так как места мало, ваша база должна быть как никогда компактной. Вам потребуются три продвинутых конструктора, чтобы создать moho mines и ядерные электростанции.

Построив некоторое количество самолетов, отправьте их патрулировать – и толк некоторый будет, и места на базе не занимают. Из вражеских объектов нас особенно интересуют два: судоверфь и Галактическое Ворота. Первая расположена на середине диагонали, проведенной из центра карты к ее правому верхнему углу (отчего-то это любимая точка разработчиков). Врата расположены не на самом острове, где окопался коварный враг, а на его северо-восточном полуострове. Расправившись с противником, отправьте туда Командира и Зевса. В обязанности первого входит захватить Ворота, второго – пройти в них.

13. Rougpelt. А вот еще Зевс, только вражеский. Это его ошибка. Разобравшись с ним и двумя другими, поспешившими на помощь, захватите ветряк для подзарядки D-gun'a. Потом спуститесь вниз по островку, там два вражеских самолета – транспортник и разведчик. Садитесь в Atlas и летите строго на юг. Разведчик придается вам потому, что вы не знаете, где расположена продвинутая радарная башня. Она торчит ближе к правому нижнему углу карты, потому вполне можно оставить разведчика в покое. Продвигайтесь по нижнему краю карты. Радар охраняется лазерной турелью и несколькими механическими бойцами. Уничтожьте их с помощью D-gun, но осторожней с самой башней!

14. Scouring Rougpelt. База, которую следует захватить, расположена восточнее того места, где вы находитесь. Враг бросит на вас упреждающий отряд, поэтому первым делом разберитесь с ним. Наступайте очень осторожно! Ни в коем случае не уничтожайте хозяйственные постройки, ведь только с их помощью и можно выстоять миссию. В правом нижнем углу карты скопилось множество вражеских юнитов, которые только и ждут, чтобы расправиться с вами. Вопрос состоит в том, сумеете ли вы управиться с толпой агрессивных идиотов, каковыми является ваша армия? Необходимо аккуратно ввести их на вражескую базу, уничтожить все, что стреляет, и не тронуть остальное – а это большая проблема! Дай им волю – разнесут все, закрути гайки – бесславно погибнут сами.

Кое-как разобравшись с этим, выстройте их в подобие боевого ряда. Командир должен бегать по базе, захватывая здания. Обнесите периметр рядом Pulverizers, расставляя их на вершинах холмов. Разбросайте между защитными вышками мелких дешевых роботов и производите их без остановки, ибо потери будут велики. Не забывайте и про метеоритный дождь, который станет поливать ваши оборонительные сооружения. Самое главное – успеть подготовиться до того, как враг начнет наступать. Необходимо также иметь небольшой отряд для нанесения быстрых ударов (по принципу выскочил – отступил) по дальнобойным юнитам врага, которые могут причинить значительный ущерб линии вашей обороны.

15. Xantippe's Abyss. Захватить «Большую Берту» будет сложно, зато их две. Идите на северо-восток. Первоначально вас никто не тронет, но это вражеская хитрость с целью заставить вас потерять бдительность. Как только немного приблизитесь к правому краю карты, заметите зубы дракона. Теперь действуйте очень осторожно. Захватите ближайшего Зевса и медленно продвигайтесь вперед, уничтожая или захватывая вражеские юниты. При кавалерийском наскоке вы подвергнетесь мгновенному нападению, а при постепенном продвижении сможете расправиться с охраной «Берт» поодиночке. Как только стационарные пушки перешли в ваше ведение, следует задуматься над вопросом, где армы хранят аннигилятор. Совсем здорово, если вам удастся захватить также и вражеский конструктор (а это значит, что следует пытаться еще раз и еще, пока не получится). В таком случае вы сможете без труда построить небольшую базу.

Нас особенно интересуют оборонительные вышки и авиазавод, но роботофабрика тоже пригодится. Поскольку в южной части карты противника нет, можете смело захватывать все

имеющиеся там ресурсы. Особенно нужна энергия, так как «Берта» потребляет ее очень много. Хотя в вашем распоряжении две «Большие Берты», они не смогут вам помочь, если противник подойдет слишком близко, поэтому надо побеспокоиться о безопасности – постройте Gaats, Pulverizers и разбросайте между ними роботов. Создав несколько самолетов-разведчиков, облетите вражескую базу, фиксируйте положение аннигилятора и сделайте с ним то, чего он заслуживает.

16. Departing Rougpelt. Что может противопоставить Командир и горстка роботов пяти Brawlers, которые начинают поливать их огнем уже через пару секунд после начала миссии? А ведь сзади не спеша ковыляет огромная сухопутная армия врага. Еще не догадались? Да ничего. Проблема в метеоритном дожде. Когда на котелки армов сыплются камешки, они тут же приходят к выводу, что вы перешли в наступление, и начитают контратаковать. Поскольку вам нечего на это возразить, приходится позорно перезагружать миссию после полного разгрома. А что делать? Ждите, пока выпадет удачный вариант. Подлость, конечно – сколько метеоритная поливка стоила нам ценных юнитов и строений! В кои веки камни попадали на головы врагу, и что? Нам же больше всех и досталось.

Тип миссии: не будите спящий компьютер. Не суйтесь севернее озерца, что прямо над вами! И уж тем более не тяните жадные ручонки к заманчивому гейзеру на северо-западе. Это приманка, которую бдительно охраняет мощная стационарная пушка, каковую вам станет видно только тогда, когда она начнет стрелять. А уже после этого смотреть будет не на что – вы спровоцируете безжалостную атаку армов, которые сметут вашу базу за несколько минут. Если же вы сделали все правильно (вернее, не сделали ничего неправильно), вам дадут возможность развиться по стандартному сценарию и захватить Ворота.

17. The Lost Isle. Первым делом уничтожьте все растения на острове. Места чрезвычайно мало, поэтому здания придется строить вплотную к лесу, а это чревато моментальной потерей хрупких хозяйственных построек и, как следствие, лишением себя всех ресурсов. Здесь возникает серьезное противоречие между жадностью и жаждой скорости. Чем скорее мы сожжем деревья, тем быстрее отведем опасность; но это вовсе не значит, что автоматически мы освободим место для построек. После пожара остаются пни, которые также придется вычищать вручную – времени уйдет столько же, а вот драгоценная энергия будет потеряна навсегда. Конечно, с помощью сохранения-перезагрузки можно попытаться пройти миссию без лесного пожара, но это занудство.

Какой бы вариант вы ни избрали, с востока уже спешат несколько рейнджеров, а это скверно. Изначально вам придается немного юнитов, которые, пожалуй, смогут кое-что противопоставить захватчикам, ежели у тех хватит глупости подплыть к самому берегу; но обстрелять дальнобойный корабль, стоя на берегу, увы, не удастся. Отсюда мораль – нам нужны корабли и самолеты. Совсем конфетка – захватить Командиром одного из рейнджеров. Но это чрезвычайно сложно сделать. Дабы маневр удался, отведите Commander'а к самому дальнему из кораблей с тем, чтобы тот экземпляр, который вы долго и старательно захватывали, не был в последнюю секунду доблестно пущен ко дну вашими же юнитами. В случае неудачи Командир погибнет и вы проиграете миссию, в случае победы получите неплохого союзника и угробите значительную часть времени на то, чтобы охранять и подлечивать его. Тем не менее попробовать стоит.

Имея рейнджера и радарную вышку, уже можно построить неплохую оборону. В данной миссии нет места роботам или машинам, а вот судоверфь и авиазавод весьма пригодятся. Несколько самолетов-разведчиков прекрасно укажут цели для рейнджера или вновь построенных вами кораблей, а их боевые товарищи – прекрасным дополнением к флоту. К тому же самолеты-конструкторы смогут оприходовать ресурсы с соседних островов.

18. Slolam Pilagro. Замечательная миссия, поскольку изначально ориентирована на самолеты. Побережье патрулируют подлодки врагов. Это не так уж страшно, пока вы на суше, но решительно ставит точку на карьере адмирала. Начинаем развиваться, строим все, что можно из

хозяйственных структур (moho mines и ядерные электростанции) и авиазаводы – обычный и продвинутый. Карта длинная и вновь полностью занята противником, причем не какими-то там юнитами – несколько маленьких островков, расположенных между нами и основной базой врага, несут на себе стационарные пушки. Поэтому не пытайтесь нанести удар по главным силам противника, а сначала осторожно вынесите его защитные сооружения. Идеальный вариант – своевременно отводить поврежденные самолеты и подлечивать их. Вы должны создавать боевую авиацию как для наземных целей, так и для подводных, специально для субмарин. Не помешают также и истребители.

19. The Vebreen Fleet. Наша задача упрощается тем, что по обе стороны от большого центрального острова расположено несколько островков поменьше. Это позволит растянуть между ними неплохую линию обороны. Теперь посмотрим, что у нас качается на волнах – несколько тяжелых кораблей и примерно в два раза больше малых. Распределите их поровну между восточным и западным флангами и отправьте на боевые позиции. Сил более чем достаточно для начала. Далее начинайте производить корабли первого уровня в огромных количествах и укрепляйте ими линию обороны. Ваша задача – не пропустить через нее ни один юнит противника. Не забывайте, что вам противостоят авианосцы, поэтому первым делом уничтожайте их, пока не подверглись атаке с воздуха. Придерживайтесь испытанной тактики, основанной на использовании радарных вышек (неплохо построить их как на главном острове, так и на маленьких боковых). Заметив приближение противника, высылайте отряд ему наперехват и разносите гиганта до того, как он успеет приблизиться. В то же время держите свои тяжелые корабли за основной линией обороны, производите целеуказание при помощи радара и подлечивайте их. Вам обязательно потребуется хотя бы по одному кораблю-конструктору на каждое направление, а еще лучше – по два. Подлодка первого уровня сейчас – главная боевая единица, без которой не выстоят крупные корабли. Укрепите оборону также с помощью стационарных пушек.

20. The Gate to Aegus. Поскольку противник закрепился на высокой скале, нет необходимости ни в каких юнитах, кроме самолетов. Развивайтесь по обычному сценарию, тщательно запаситесь ресурсами. Несмотря на то, что вы сможете создать мощную авиацию из продвинутых самолетов, взять вражеское укрепление будет непросто. Скала охраняется при помощи множества стационарных пушек, в том числе аннигилятора, а также Guardians и Defenders. Кроме того, на склонах висят Spiders, которые способны парализовать ваши самолеты прямо на лету, и в полной боевой готовности находятся Brawlers. Ваше спасение в том, что вы в состоянии производить новые и новые самолеты (в основном бомбардировщики), но, несмотря на это, битва предстоит сложная. Галактические Ворота расположены чуть левее от центра острова.

21. Aegus... Empyrrean's Guardian. Провокационная миссия. У вас так много сил, что хочется собрать их вместе и идти захватывать Галактические Ворота без всякого развития. Тем не менее на уровне Hard это не проходит. Первая задача – сохранить в живых как можно больше юнитов, развиться и нанести мощный удар по противнику. Но это гораздо проще сказать, чем сделать. Ваши войска неповоротливы, застревают в скалах, и их постоянно поливает огнем противник. Поэтому начните со спасения мобильной артиллерии, которая расположена в правом нижнем углу карты. Управлять ими довольно сложно, они до обидного быстро гибнут от выстрелов простой лазерной турели, но все же вы сможете отбиться. Рядом расположена moho mine, которую можно и нужно позднее захватить. Тем временем основные войска, оставшиеся вверху, должны сами отражать атаки компьютера и постепенно продвигаться вниз, к вражеской базе. Вновь повторяется прежняя ситуация с захватом большого количества построек, но на этот раз ваше положение куда серьезнее. Противник очень опасен, а вы не в состоянии указать всем цели вручную, поскольку многие юниты стреляют за пределы тумана войны, то есть туда, куда вы сами заглянуть не можете. К тому же компьютер располагает аннигилятором. Поэтому ключом к ре-

шению этой миссии является быстрый захват вражеской базы (включая moho mine внизу), после чего создавайте побольше войск и переходите в наступление.

22. A Big Empyrrean Welcome. Судя по тому, с чем вы начинаете эту миссию, можно подумать, что предстоит развивать базу, но это не так. Хватит нескольких солнечных коллекторов позади восточного холма. Берите всех юнитов и начинайте неспеша ползти вниз по карте. Старайтесь двигаться зигзагами – в отличие от предыдущего раза, «Большая Берта» будет отстреливаться. Сохраняйтесь почаще, это поможет вам, когда Командира разнесет ее выстрелом. В менее критичных случаях его стоит подлечить. Встреченные юниты противника можно как уничтожить, так и захватить. «Большая Берта» расположена внизу карты, примерно в центре (чтобы дольше было идти), и неплохо охраняется. Тем не менее для Commander'а это не проблема.

23. The Fortress Falls. Миссия, приятная во всех отношениях. Много металла. Огромное количество деревьев снабдит вас энергией для моментального развития базы, а она может быть огромная – на весь нижний край карты. Начинаем с авиазавода, несколько самолетов-конструкторов, и вот уже готов ряд ракетных вышек, прикрываемых тяжелыми лазерными и плазменными орудиями. Помните, что это последние миссии, и наслаждайтесь. Выбирая между пушкой третьего уровня, которая позволит вам накрыть вражеские войска, не покидая базы, и самолетами все же остановитесь на последних – они способны пригодиться не только во время решительной атаки, но и при отражении нападений врага, поэтому, начав создавать авиацию с истребителей, вы тем самым укрепляете свои рубежи. Помните, что база ARM очень хорошо укреплена.

24. Surrounded and Pounded. Нам этот раз вам придется действовать быстро. По-видимому, не избежать и постройки завода по производству роботов – эти ребята создаются быстрее, чем самолеты, да и толку от них в обороне гораздо больше. Но как только позволят ресурсы, немедленно создавайте самолетный завод. Для отражения воздушных нападений широко используйте ракетные вышки. Будьте также готовы к атакам наземных дальнобойных юнитов – перехватывайте их на подходе, здесь вам пригодятся роботы. Когда ваши позиции станут крепкими, забудьте про наземные войска, создайте мощную авиацию, летите к армам и убейте их всех.

25. Empyrrean's Final Stand. Родная планета армов хороша обилием деревьев. Это позволяет рискнуть и обойтись без фабрики по производству роботов, а начать сразус авиационного завода. Нескольких конструкторов, ракетных вышек и бомбардировщиков для уничтожения дальнобойных наземных юнитов. Однако такой путь требует четкой организации и, если вы не уверены, что успеете, лучше не рисковать и заняться роботами. В любом случае, вам понадобится продвинутый самолетный завод, а еще лучше – несколько. Создавайте тяжелые самолеты и патрулируйте с их помощью территорию – в связке с вышками они обеспечат вам надежную защиту. Потом переходите в наступление. Не забудьте уничтожить Командира армов. Как и в предыдущей кампании, лишите противника источников и запасов энергии с тем, чтобы он не смог использовать D-gun.

Денис Чекалов

X-FILES: THE GAME

РАЗРАБОТЧИК	Hyperbole
ИЗДАТЕЛЬ	Fox
ВЫХОД	август 1998 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95, 98, NT 4.0, MacOS
Процессор	Pentium-120 (Pentium-166)
Оперативная память	16 Мб (32Мб)
Места на жестком диске	250 Мб
Видеоплата –	2 Мб (4 Мб), способная быстро проигрывать файлы формата QuickTime 3.0.

Музыка и начало игры погружают нас в знакомую по фильмам атмосферу X-files. В игре вы встретите Малдера и Скалли, X-мена и Скиннера. Вы должны провести расследование, целью которого является спасение мира от иноземных пришельцев. Эти пришельцы используют тела людей как форму, переселяясь из одного тела в другое.

Сначала эту задачу пытались выполнить два агента, Малдер и Скалли, но, к сожалению, они таинственным образом исчезли. Вам нужно найти их и помочь довести расследование до конца.

СОВЕТЫ

Вещи, которые вы найдете, сразу поместите в инвентарь и там рассмотрите. Таким образом можно обнаружить номера телефонов и другую не менее полезную информацию.

Многие телефоны, по которым вам придется звонить, можно найти в памяти вашего мобильного телефона (для этого используйте кнопку MENU). Также у вас есть интересный прибор PDA. С его помощью вы можете читать информацию (иконка с изображением карандаша), перемещаться по стране (иконка с изображением глобуса) и т. п.

После посещения любого места щелкните на иконке карандаша в вашем PDA и отправьте новые сообщения Skinner'у (можно боссу Shanks'у), но больше никому. Предупреждение: сообщения желательно стирать после прочтения.

Чтобы лучше ориентироваться в офисе, посмотрите на карту на входной двери (обернитесь).

Когда находите улики, сразу примените evidence kit, чтобы их собрать.

При разговоре с кем-либо не забывайте использовать не только фразы, но и иконки в левом верхнем углу.

Каждый вечер в своей квартире перед сном посмотрите журнал, лежащий на тумбочке около спальни.

Старайтесь не держать курсор в активной части экрана, когда идет видеовставка.

Последний совет: внимательно смотрите заставку, так как на этот склад вам еще придется вернуться, чтобы собрать улики.

Ну что ж, заставка окончилась, начинается игра.

ДИСК № 1

Итак, вы играете за начинающего агента ФБР (FBI) – Craig Willmore.

02 апреля 1996 года

Входим в здание FBI. Сразу встречаем своего партнера – агента Cook. Он скажет вам, что с утра в офис к боссу приехал человек из Вашингтона. Можно выбрать любой ответ, но лучше – «Indifferent». Следуем за ним в офис (2 раза вперед и налево) и расспрашиваем его обо всем. Затем идем в свой офис (2 раза направо, прямо, направо, прямо и направо) и смотрим на таблички из Университета. Вообще осмотрите все вокруг. Обратите особое внимание на доску объявлений (bulletin board). Она находится правее от табличек из Университета. Посмотреть на неё можно, если зайти (не сесть) за стол и повернуть направо. Теперь садитесь за свой стол. Какая у вас обстановка, даже заставка на компьютере с логотипом FBI! Все это очень неплохо.

Зазвонит телефон. Снимите трубку. Это звонит ваш босс – господин Shanks. Что ж, придется идти к боссу, он-то и посвятит вас во все тонкости предстоящего дела. В комнате у босса сидит человек из столицы – господин Skinner. Поговорите с ними обо всем. Особенно важно спросить: «What case Mulder and Scully were working on?» Посмотрите Travel Form, из которой вы узнаете, что последний раз Малдер и Скалли были в гостинице Comity Inn около Everett. Босс скажет вам, чтобы вы передали свои дела напарнику. Теперь уходим из кабинета босса.

Теперь снова к себе в кабинет. Включаем компьютер. Ваше имя – Craig Willmore. Пароль можно найти на bulletin board: Shiloh (пароль придется набирать много раз, так что советую запомнить или записать). Прочитаем почту. Кстати, для верности её можно стереть – это ни на что не влияет. Щелкните на APB, затем на Send и на выход. Попрактикуйтесь с вашим мобильным телефоном (в Inventory). Наберите номера телефонов Малдера (555-0160) и Скалли (555-0194). Ладно, все равно их нет. Откройте ваш ящик стола и достаньте оружие, значок и наручники. Попрактикуйтесь с липкой лентой на столе. Прочитайте письмо от жены и попробуйте позвонить ей по мобильному (имя – Barbara). Возьмите дела и идите в комнату своего напарника Cook'а. Поговорите с ним. Не просите его использовать APB. Щелкните на делах в Inventory и поднесите их к его лицу. Щелкните снова. Он возьмет их. А что ему останется сделать, ведь ваша задача теперь – найти Малдера и Скалли.

Теперь выходим из его офиса и поговорим со Skinner. Зайдем в зал заседаний и заберем из шкафчика с надписью «Authorized Agents Only» все, что можно (бинокль, отмычку, прибор ночного видения, фотоаппарат, фонарик и пр.). Используйте ваш PDA. Щелкните на Everett, а затем на Comity Inn (гостинице).

ДИСК № 2

Comity Inn

Вы попадаете в гостиницу Comity Inn. Покажите ваш значок девочке в холле гостиницы. Расспросите её обо всем. Особенно важно получить информацию о машине Малдера. Девушка в холле скажет, что Малдер и Скалли заплатили на неделю вперед и остановились в комнатах № 3 и № 4. Попросите её проводить вас в комнаты. Осмотрите все. Вам достаётся комната Малдера, а ваш напарник Skinner идет осматривать комнату Скалли.

В комнате Малдера посмотрите на газету, на каждую статью, затем чуть правее увидите семечки. Обратите внимание на чемодан, лежащий на кровати. Прочитайте дело. На тумбочке около кровати найдите книгу. Также найдите рекламу ресторана Everett Dinner и бутылки на столике. Можно еще включить телевизор.

Теперь переходите в комнату Скалли. В комнате обратите внимание на Библию, телевизор, ноутбук (laptop). Возьмите ноутбук. Вам нужно ввести пароль, но его вы не знаете. Поговорите со Skinner (щелкните на телефоне наверху). Вы предложите проследить, куда звонили Малдер и Скалли. Можно спросить Skinner о пароле к ноутбуку, но он не знает. Ну да ладно.

Идите к девушке в холл, спросите о телефонных звонках (щелкните на телефоне наверху слева) Малдера и Скалли. Так вы получите 2 номера: 202-555-0149 (Washington) и 206-555-

0182 (Seattle). Воспользуйтесь мобильным. Ответа нет. Теперь идите к автомобилю. Не беспокойтесь насчет Skinner'a. Он сам доберется обратно. Идите в Seattle/Field Office.

Field Office (Местное отделение ФБР)

Skinner скажет вам, что он будет в зале заседаний. Идите в ваш офис. Вы автоматически положите ноутбук на столик. Садитесь за ваш стол. Включите PDA и щелкните на карандаше. Получите телефонные номера (206-555-0182 и 202-555-0149) и номер автомобиля (621517). Включите компьютер. Используйте ING, чтобы проверить номер автомобиля и телефонный номер (ваша база данных найдет только телефоны с кодом 206). Таким образом получим адрес склада. Так же позвоните в службу Computer Crimes. Чтобы скоротать время, поиграйте с липкой лентой и посмотрите еще раз на чашку.

Теперь идите в зал заседаний и поговорите со Skinner. Теперь используйте PDA и идите к Dockside Warehouse (склад).

Dockside Warehouse

Подойдите к Skinner. Используйте отмычку (lockpick), чтобы открыть замок. На складе вам нужно найти и собрать следующие улики: пятно крови на полу, пулю чуть выше в деревянной опоре, окурок чуть правее от пятна и ящики недалеко от входной двери.Идите так: вперед, направо, вперед, налево. Посмотрите вниз – пятно крови, наверху в деревянной опоре – пуля. Теперь идите направо, прямо и направо, посмотрите на пол – найдете окурок. Чтобы открыть ящики (ящики легко найти – они у двери), вам придется пройти в комнату, которую осматривает Skinner, и подняться по лестнице наверх (направо, два раза прямо, направо, прямо, налево, 3 раза прямо). Там темно, поэтому нужно включить фонарик, затем пройти 4 раза вперед. Достаньте из ящика лом (crowbar). Теперь вернитесь к ящикам, откройте один из них (используйте ломик на ящике). Заберите очередную улику – черный порошок.

Теперь выходите из склада, используя черный ход. Обратите внимание на вывеску и телефонный номер (206-555-0131). На улице увидите лодку и человека. Подойдите к человеку, покажите ему ваш значок. Он скажет, что его зовут Wong. Расспросите его обо всем поподробнее. Спросите его обо всех уликах и о рыбе (тяните мышкой соответствующие изображения с левого верхнего угла на человека).

Возвратитесь и поговорите со Skinner. Не забудьте изображения в левом верхнем углу. Теперь выходите со склада. Поговорите со Skinner снова.

Ага, появился черный «седан». Skinner говорит, что машина ехала за вами от самого офиса. Сохранитесь! Идите к черному «седану» (вперед один раз). Теперь быстро достаньте камеру (машина поедет). Вам нужно быстро сфотографировать номер машины. Теперь в Crime Lab.

Crime Lab

Поговорите с парнем по имени John Amis. Дайте ему все улики, которые вы собрали. Идите в Field Office.

Field Office

Включите свой компьютер. Загрузите фотографии, и вы получите номер машины. Проверьте Wong'a по компьютеру (выбрать Criminal). Проверьте номер машины (номер 240 EAK, выбрать Vehicle License Number и Government/Military). Компьютер покажет «Restricted data!». Используйте PDA, чтобы отправить по электронной почте (E-mail) самые последние записи Skinner'a и Shanks'a. Идите в зал заседаний и поговорите со Skinner. Ему позвонят из Вашингтона, он уедет. Skinner заберет образец крови, чтобы проверить её в Вашингтоне. Вернитесь в офис. Зайдет ваш напарник Cook. Поговорите с ним. Здесь есть выбор: если вы доверяете ему, то можно рассказать ему все и принять его помощь, если же вам он не нравится, то можно ничего ему не рассказывать и отказаться от его услуг. В последнем случае, когда он уйдет, надо выйти из комнаты, и вы автоматически положите ноутбук в шкаф. Теперь поезжайте на склад.

Dockside Warehouse

Вечер. Приезжает машина. Не выходите из укрытия, пока люди не скроются в здании. Обойдите черный «седан» и подойдите к черному ходу. (Прямо, направо, 2 раза прямо, налево, прямо, налево.) Воспользуйтесь отмычкой. Когда войдете, используйте прибор ночного видения. Сохранитесь. Идите направо, вперед, налево и 2 раза вперед. Стоп! Смотрите, как люди будут вытаскивать из пола ящик. Когда люди уйдут, осмотрите место, где лежал ящик. Войдите в PDA и отошлите сообщения Skinner'y. Идите к себе домой.

Willmorг's Apartment

Щелкните на двери, чтобы войти. Идите вперед, включите телевизор. Поверните два раза налево и осмотрите вещи на диване. Чуть правее компьютера, под плакатом, заведите музыку (нужно несколько раз щелкать). Поверните налево и идите по коридору в спальню. Посмотрите на галстуки. Взгляните на журнал на ночном столике рядом с кроватью. Щелкните на кровати. Вы погружаетесь в сон.

03 апреля 1996 г.

На следующий день, когда вы проснетесь, зайдите в ванную, посмотрите в зеркало. Идите на склад. Можно и в офис, но лучше все-таки на склад.

ДИСК № 3

Dockside Warehouse

Ого, убийство! Покажите ваш значок охраннику Mendoza. Посмотрите вниз на труп. Да это же Wong! Обратите внимания на окурок. Вчера на складе вы нашли такой же. А еще говорил, что не курит... Поговорите с медицинским следователем, который собирает улики, и с фотографом. Пройдите чуть вперед и поговорите с женщиной-детективом Mary Astadourian. Вам придется рассказать ей о вашем деле («I'm investigating the disappearance of 2 FBI agents»), иначе события перестанут развиваться дальше. Она скажет, что убийство произошло тихо, без свидетелей. По ее мнению, убийство произошло с целью грабежа. Теперь пройдите вместе с ней на лодку Wong'a.

Поговорите с ней на лодке. Посмотрите вниз на газовые баллоны, теперь пройдите вперед. Вы в рубке. Осмотрите все, вам нужно найти внизу банкноты. Затем слева найдите куртку с надписью «Tarakan». Странно, лодка Wong'a называется «Agrippa», а не «Tarakan». Поверните 2 раза направо, откройте шкафчик и посмотрите на коробочку с пилюлями – возможно, это наркотики. Идите направо и вперед и выходите из рубки. Поговорите с Astadourian обо всем, что нашли. Картина происшедшего все больше запутывается.

Медицинский следователь крикнет, что забирает тело. Тут появится начальник дока. Двигайтесь направо, прямо, направо. Поговорите с ним обо всем. Когда спросите его о местоположении складской фирмы, вы услышите, что она располагается, в частности, в Чечне. Странно. Про куртку с надписью «Tarakan» спросите в последнюю очередь. Оказывается, «Tarakan» – русское судно. Теперь езжайте к этому судну.

«Tarakan»

Поговорите с начальником дока. Он скажет, что на судне был пожар, команда из 9 человек погибла. Найти смогли только четверых. Гибель людей выглядит странно, так как пожар был очаговый. Начальник дока скажет, что ему надо идти оформлять разные бумаги в связи со смертью Wong'a. Осмотрите корпус судна. Да, видно, что горело только в одном месте. Поднимитесь на борт (налево, прямо и направо, вперед, направо). На нижней палубе двигайтесь 2 раза вперед, направо и вперед. Вы увидите надпись DILARANG MASUK KECUALI CREW. Идите направо и вниз. Вы в трюме. Внизу идите два раза прямо, направо, прямо. Посмотрите вниз, вы увидите ящики. Рассмотрите изображение черного орла на каждом из ящиков. Теперь идите налево и 3 раза вперед. Откройте коробку и возьмите сферу. Теперь идите обратно (налево, 3 раза вперед, направо, пря-

мо, налево, 2 раза прямо, вверх, прямо, налево, прямо). Теперь идите направо, прямо и налево.

Откройте дверь. Далее вверх и 2 раза прямо. Войдите в правую каюту. На столе возьмите журнал. Он – на русском языке!!! Так что спокойно читайте и во всём разбирайтесь. Выходите. Теперь заходим в другую каюту. Посмотрите на сейф внизу. Там можно взять платежные ведомости (pay-roll log). Читаем и видим имя Wong. Вот оно что! Значит, этот китаец работал на русских и занимался контрабандой. Да, получал он неплохо: за один рейс 2 200$, а сколько рейсов он сделал? Сумма получается немаленькая, а еще притворялся бедным... Теперь идите, направо и прямо. Выходите на верхнюю палубу. Поверните налево, идите прямо мимо ступенек наверх. Поверните налево, прямо и снова налево. Вы увидите обгоревшую секцию палубы. Посмотрите на белые отпечатки рук. Возвращайтесь к лестнице наверх. Поднимайтесь по лестнице, вперед 2 раза, налево. Открываем дверь в рубку. В рубке идите вперед 2 раза, затем поворот налево. Вы увидите Mary Astadourian.

Щелкните на столе рядом с ней. Вы увидите отпечатки пальцев. Теперь звоните John Amis по мобильному телефону. Найдите в Menu номер телефона John Amis и нажмите зелененькую кнопочку. Вы попросите John Amis снять и проанализировать отпечатки пальцев. Теперь поговорите с Mary Astadourian. Поговорите с ней, затем щелкните на ней иконкой pay-roll log (отдайте ей это улику – пусть сама переводит, мы ведь по-русски читать умеем), затем Lead Sphere и, наконец, White Shadows. Вы вместе пойдете смотреть на обгоревшую палубу. Mary Astadourian скажет, что все это напоминает ей Хиросиму. Она считает, что такое действие на человека может оказать радиация, то есть люди просто сгорели. Вернитесь наверх в рубку, подойдите к Mary Astadourian. Если вы все сделали правильно, то приедет офицер Mendoza с новостями от медицинского следователя. Теперь вам надо в Coroner's Office.

Medical Examiner's Office (Coroner's Office)

Откройте дверь. Посмотрите в шкафчик слева. Посмотрите на органы в ванночках. Задайте все вопросы врачу. Попросите органы на анализ. Да, предупреждение: не смотрите на тело Wong'a. Врач вам скажет что у Wong'a был очень серьезный случай рака. И она не понимает, как он мог в таком состоянии жить и передвигаться. Наверное, он поэтому и принимал наркотики, чтобы хоть как-то уменьшить боль. Правда, врач считает, что в таком состоянии даже наркотики не помогли бы. Она видит такое первый раз. Когда будете разговаривать с врачом, спросите о radioactive materials. Задавая вопросы, сначала используйте иконку Wong's Drugs, а затем иконку «Tarakan». Ого, два агента FBI уже интересовались телами четырех погибших с «Tarakan». Вам нужно выбрать вопрос: «Who were the FBI agents?» Врач предложит показать вам трупы моряков с «Tarakan». Но что это – трупы кто-то выкрал! Поговорите с Mary Astadourian. Щелкните на любом вопросе (например, на «I want to hear what you think»). Она расскажет вам свою теорию о контрабандистах и вообще изложит свой взгляд на дело. Затем она предложит вам союз, и вы неожиданно обретете партнера. Теперь вам следует попасть в Crime Lab.

Crime Lab

Поговорите с John Amis. Спросите про отпечатки. Отдайте ему все улики (не забудьте отдать пулю из тела Wong'a). Теперь отправляйтесь в ваш офис.

Field Office

Вы увидите вашего напарника (Cook). Что это с ним? Он ранен. Щелкните на нем. У вас зазвонит телефон. Не обращайте пока на него внимания, посмотрите: в шкафу исчез ноутбук. Как странно ограбили нашего агента! Ничего больше не пропало, а только ноутбук. Теперь идите в офис, ответьте на телефонный звонок. Это из Вашингтона. Анализ крови подтвердил ваши опасения: кровь принадлежит Скалли. Будем надеяться, что она не очень серьезно ранена. Появится Cook и скажет вам, что убит Wong. Интересно, а ему-то об этом откуда известно? Мы ему сообщений не посылали и о беседе с Wong'ом не говорили. Задай-

те ему любой вопрос, а также спросите, откуда он узнал о Wong'е. Ха, врет и не краснеет (скажет, что получил эту информацию от босса или что вы просто забыли, как рассказывали ему вчера о Wong'е). Загрузите компьютер. В разделе «Media» посмотрите пункт «Tarakan». Не забывайте отправлять почту Skinner'у. Теперь можно ехать домой отдыхать.

ДИСК № 4

Willmore's Apartment

Дойдите до рабочего стола. Прослушайте сообщения на автоответчике. Загрузите компьютер. Просмотрите почту. Так, вам пришел анализ отпечатков пальцев от John Amis. Щелкните на изображении скрепки внизу с надписью TARAKAN.DAT. Теперь заходите в ING. Выделите критерий FBI. Вот это да! Тут замешан ваш напарник Cook. Теперь можете выходить (QUIT). Сразу раздастся стук в дверь. Появится Cook. Он очень взволнован и требует от вас объяснений. Лучше использовать иконку Peaceful, но можно любую другую, если хотите наехать на него. Скажите «Tell him what he wants to hear» и не забудьте про отпечатки. Cook пожалуется на жизнь и обвинит вас в том, что вы не информируете его о продвижении расследования. Сохранитесь!!! Вам теперь на склад.

Dockside Warehouse

Здесь у вас сразу может не получиться. Я постараюсь привести точную схему действий. Из укрытия вы увидите грузовую машину. Теперь достаточно быстро делайте нижеследующее (стоять на месте нельзя).

Дойдите до грузовика и влезьте в кабину со стороны водителя. Посмотрите наверх, затем на «бардачок». Открывайте его, и увидите там листок бумаги с адресом: RR#1121, 82434. Примечание: записывать адрес не надо, он автоматически появится у вас в PDA. Вы увидите, как из склада выйдет водитель грузовика. Быстро выскакивайте через пассажирскую дверь. Обратите внимание: на грузовике написано «Gordon's Hauling», т. е. служба перевозок Гордона. Теперь можно ехать домой отдохнуть от всего.

Willmore's Apartment

Включите компьютер. Пришло сообщение от начальника доков. Проверьте по ING телефоны. Ничего это не дает. Можете позвонить по мобильному, но это также ничего не даст. Ложитесь спать.

04 апреля 1996 г.

С утра к вам пожалует детектив Mary Astadourian. Поговорите с ней, использовав все возможные варианты вопросов. Она привезет с собой кассету. На ней запечатлена гибель водителя грузовика утром на заправке. Выбирайте любой ответ на вопрос Мэри. Она скажет, что водитель грузовика полностью обгорел и добавит, что когда это произошло, на заправке отключилось электричество. Она также скажет вам (если вы отдали ей переводить журнал на корабле; в противном случае вам придет факс, тогда отдайте его Mary Astadourian), что Wong был матросом на корабле и очень неплохо зарабатывал. Правда, для нас это уже не новость. Поговорите с детективом, используя все иконки. Подойдите к компьютеру и получите факс. Покажите факс Mary Astadourian. Ну вот, её теория подтверждается: русские перевозят в Штаты плутоний. Далее обязательно спросите её: «If you can shower?» Двигайтесь в Coroner's Office.

Medical Examiner's Office (Coroner's Office)

Посмотрите на водителя грузовика. Поговорите с врачом. Спросите о синдроме Хиросимы. Врач скажет, что водитель грузовика убит выстрелом (a blast of some sort). Можно ехать в службу Гордона (Gordon's Hauling).

Gordon's Hauling

Как прибудете на место, сразу сохранитесь. Поговорите с Mary Astadourian. Идите вперед и откройте дверь домика. В офисе сначала нужно найти лопату (напротив вас будет шкафчик). Смотрите левее внизу. Пройдите направо и посмотрите вниз. Вы найдете logbook. По-

смотрите книгу. Вас атакует очень сильный человек. Mary Astadourian скажет, что в домике находится бомба. Поверните налево. Вы увидите холодильник. Посмотрите вниз чуть левее холодильника. Вы увидите вентиляционное отверстие. Ударьте лопатой – и вы на свободе. Только действовать надо быстро, иначе можно не успеть.

На улице попробуйте поцеловать Mary Astadourian (иконка справа). Да, еще не время для поцелуев, надо сначала расследование завершить. Поговорите с ней, используя все вопросы и варианты ответов. Она думает, что бомба была приготовлена не для вас, но тогда для кого? Можно ехать домой.

Willmore's Apartment

Включите компьютер. В разделе Media посмотрите следующие слова: Tarakan, Georgia, Russia, Plutonium, Smuggling, UFO и Wong. Посмотрите журнал на ночном столике и идите спать.

05 апреля 1996 г.

Поезжайте в ваш офис.

ДИСК № 5

Field Office

Идите в зал заседаний (направо и вперед). Вы увидите, что ваш напарник, агент Cook, заряжает оружие. Куда это он собрался? Он скажет, что в городе работает контрабандист Евгений Смольников (Yvgeny Smolnikoff), и даст вам фотографию Смольникова. Поговорите с ним обо всем. Спросите о поддержке и звонке Mary Astadourian. Он заверит вас, что все уже сделал. Сохранитесь!!! Можно ехать на склад Смольникова.

Smolnikoff's Warehouse

Щелкните на оружие в Inventory. Щелкните на Cook, чтобы он прикрыл вас. Теперь поворачивайте направо. Когда вы попадаете, курсор (точнее, прицел) становиться красным. На нижнем этаже вам нужно снять троих. Теперь идите 3 раза вперед к лестнице, вверх и вперед. Быстро повернитесь направо 2 раза и снимите еще одного. Теперь поверните снова 2 раза направо и снимите мужика, который будет стоять за дверью с большими щелями.

Поверните 2 раза направо, идите вперед (не вниз), 2 раза направо, вверх, вперед на третий этаж.

Теперь два раза вперед, налево, вниз, вперед по нижней лесенке к Смольникову.

Не стреляйте и не говорите со Смольниковым. Появится Cook и попросит вас спуститься вниз на первый этаж. Возвращайтесь так же, как шли сюда. Вам надо найти пистолет 38-го калибра и платежные ведомости на столе (pay-roll manifest). Посмотрите на ящики внизу, там вы увидите знакомый знак – черного орла.

Вернитесь наверх к Смольникову. Спросите его обо всем, используйте все иконки. Cook предложит провести баллистическую экспертизу оружия Смольникова. Езжайте в Crime Lab.

Crime Lab

John Amis плохо себя чувствует. Попросите John Amis проанализировать оружие Смольникова. Это тот самый пистолет, из которого был убит Wong. Снова на склад Смольникова.

Smolnikoff's Warehouse

Поговорите со Смольниковым об оружии. Он все отрицает. Cook уведет Смольникова. Вам позвонит John Amis по мобильному. Он очень зол на вас: оказывается, корабль «TARAKAN» поражен радиацией, и когда Amis был на корабле, снимая отпечатки, то сильно облучился. Странно: почему мы чувствуем себя хорошо, мы ведь провели на корабле немало времени. Наверное, на вас радиация не оказывает никакого влияния, да и на детектива Mary Astadourian тоже – она в полном здравии. Теперь подойдите к столу Смольникова. Тут прямо Россия: сигареты «Казбек», газета «Известия»...

Можно ехать домой.

Willmore's Apartment

Дома включите компьютер, просмотрите почту от Otto Dee. Получите отпечатки водителя грузовика (JOHNDOE.DAT). Надо их проверить. В ING щелкните Government/Military и Search. Ну вот, опять Restricted! Ничего мы так и не узнали. Щелкните Quit. Теперь прослушайте телефонные сообщения. Вам постучат. Откройте. Это детектив Mary Astadourian. Она страшно недовольна, что вы занялись Смольниковым без неё. Спросите, звонил ли ей Cook. Она скажет, что никто не звонил. Значит, Cook все подстроил, но зачем это ему? Да, наверное, ему не стоит доверять. Она сообщит, что Смольникова отпустили за недостатком улик. Зазвонит телефон. Прослушайте сообщение. Ого, кто-то знает, где Малдер и Скалли. Этот кто-то назначит вам встречу в ангаре под номером 4 (Sand Point Hangar 4). Он скажет, чтобы вы приходили один, иначе он не появится.

Mary Astadourian уйдет. Вы можете идти спать, но сначала щелкните в вашем PDA на карандаше и прочитайте новые сообщения. Можно их отправить Skinner'у.

06 апреля 1996 г.

Езжайте в ангар 4.

Sand Point Hangar 4

В ангаре поверните 3 раза направо. Вы увидите две приоткрытые двери (ближние). Идите туда. Вы увидите X. Используйте любую иконку. X попросит вас дать слово, что вы ничего никому не скажете. Ответьте ему: «You have my word». Он расскажет вам про госпиталь в Gold Bar. Выберите любой ответ. X даст вам стилет (odd-looking stiletto). Щелкните снова на любой вариант ответа. Не ходите за ним. Когда X уйдет, обернитесь, и вы увидите Mary Astadourian. Поговорите с нею. Она могла все дело испортить. Езжайте вместе в госпиталь. Сообщений пока никому не посылайте.

ДИСК № 6

Hospital Gold Bar

С женщиной-врачом Dr. McIntyre нужно говорить аккуратно. Покажите ей ваш значок. Скажите ей, что вы ищете Jane Doe и Скалли. Скажите ей, что вы из FBI. Она спросит, кто начальник Скалли. Скажите ей: Walter Skinner. Поговорите с доктором и задайте все вопросы. Сохранитесь!!! Идите вперед.

Вот и Скалли. Говорить с ней надо быстро. Ждать она не будет и сразу вызовет полицию. Вообще суровая женщина. Скажите ей, что Assistant Director Skinner ищет её. Скажите её, что вы Agent Willmore. Скажите ей о черном человеке, мистере X (the black man). Когда она спросит, кто сказал вам, что она здесь, используйте stiletto на ней. Ну вот, наконец-то она успокоилась. Начните разговор с ней, покажите ей фотографию Смольникова и продолжайте разговор. Она очень обеспокоена судьбой Малдера. Видно, что она не в восторге от встречи с вами. Расскажите ей о своем деле. Езжайте в RR 1121.

Rural Route 1121

Здесь склад сломанных железнодорожных вагонов. Идите 9 раз вперед и вверх. Залезьте на телеграфный столб. Наверху обернитесь. Воспользуйтесь биноклем – и вы увидите номер 82434. Спуститесь; к вам подойдет Mary Astadourian. Поговорите с ней. Идите направо, прямо, направо, 2 раза прямо и посмотрите направо (вагон-холодильник). Ну вот, мы, как всегда, опоздали – вагон сожгли совсем недавно. Как жаль! Идите вперед и откройте вагон номер 82434. Осмотрите все внутри. Выходите. Появится бездомный человек. Он видел, как этот вагон горел. У него кое-что есть, но он попросит угадать, что это. Используйте такую последовательность: Photographs, Moving pictures, Videotape. Он отдаст вам видеокассету за $10. Двигайтесь в офис.

Field Office

В офисе вы автоматически сядете за стол. Используйте кассету на устройстве рядом с компьютером. Вы увидите врача-хирурга. Щелкните на Capture. В критерии поиска задайте

Government/Military и поиск. Это Jonathan Rauch. Выходим из компьютера. С вами кто-то пытается провести видеоконференцию. Щелкните на Connect. Поговорите с тремя личностями: Byers, Frohike и Langly-the Lone Gunmen. Спросите все, что можно. Они скажут, что найти вас смогли по IP-адресу. Сделали они это по поручению Скалли. Когда связь закончится, в ваш PDA поступит почта от B/9 Force 10. Откройте новый файл. Это координаты места на Аляске. Можно ехать.

ДИСК № 7

Rauch's House

Вы прибудете в домик Jonathan Rauch. Кто-то только что уехал. Идите 3 раза вперед, направо войдите в домик. В домике идите направо, затем вперед, налево, вперед, налево, вверх на 2-й этаж. Вы увидите человека на полу. По всей видимости, это Jonathan Rauch. Попробуйте поговорить с ним. Похоже, он уже мертв. Посмотрите наверх. О, висит игрушка в виде скелета. А что, если за неё дернуть? Стоит подняться наверх.

Ну вот наконец и Малдер. Но на этом игра еще не заканчивается. Развяжите его. Зазвонит мобильный. Это Скалли, хочет узнать, как дела. Передайте телефон Малдеру. Когда он закончит разговаривать, поговорите с ним. Он скажет, что пришельцев можно отличить по черной пелене на глазах. Кто-то подъехал к дому. Ага, это агенты из NSA. Малдер уйдет, а вы должны его прикрыть. Спуститесь вниз к входной двери, но не выходите. Сохранитесь!!! Здесь можно сделать следующее: либо застрелить агентов, либо убежать в лес. Вы, конечно можете выйти из домика и пойти к ним, но делать этого не стоит. Выходите через дверь.

Если вы решили их застрелить, то не двигайтесь вперед. Внимательно присмотритесь, как стоят агенты. Щелкните на оружии в Inventory. Стреляйте сначала в худого, потом в толстого. Если не получается, можно попробовать следующее: выйти из двери, повернуть направо, зайти за угол домика так, чтобы видеть агентов, и стрелять уже оттуда, как описано выше. Если все получилось, щелкните на своей машине, и вы поедете на секретную базу на Аляске.

Если вы решили убежать в лес, то поверните направо, как только выйдете. Подвигайте курсором так, чтобы он принял изображение зажатой руки с извивающейся горизонтальной синей молнией. Бегите в лес. В лесу вам надо повернуть направо, два раза прямо и в нору, чтобы спрятаться. Как только агенты пройдут, вы автоматически окажетесь в своей машине.

Secret Base

Вы прибыли на секретную базу на Аляске. Приготовьте оружие. Стрелять можно во всех, кроме Малдера, Скалли и Cook. Сохранитесь!!! На базе есть два компьютера: один в комнате, а другой в главном зале. Без паролей можно смотреть только карту. Пароли вам не понадобятся. План базы смотрите на рисунке. Цифрой 1 помечен «аквариум».

Итак, сначала вы встретите Скалли. Идите вперед, затем снова вперед. Отсюда будет видна главная комната с мониторами (оттуда свет идет). Поверните налево, 2 раза прямо, налево (сгоревший солдат), вперед 1 раз.

Теперь возможны два варианта (действовать надо быстро).

1). Поверните направо. Увидите Малдера, он попросит Скалли помочь ему. Нужно прокрутить вниз ответы и выбрать «Scully, run!». Вы автоматически побежите вперед, там справа будет охранник, которого нужно убить.

2). Идите вперед. В следующей комнате быстро поверните направо. Снимите охранника. Вернитесь в комнату, откуда пришли. Обернитесь, увидите Малдера. Скажите «Scully, run!». Этот путь несколько проще.

В комнате, где был Малдер, валяется много трупов. Вам нужно пройти через верхнюю правую дверь. Перед вами стена, поверните налево, прямо, направо. Входите в комнату с большими темными контейнерами. Скалли поговорит с вами о странном поведении Малдера. Внимание: появится охранник. Выходите и идите налево и 2 раза прямо. Вы окажетесь

перед дверью в центральную комнату. Идите направо, прямо, налево и 4 раза прямо (обойдите центральную комнату, чтобы середина ее был всегда у вас слева). В центре большой комнаты вы увидите стеклянную комнату – своеобразный «аквариум».

Примечание: если вы еще не вошли в комнату, то обернитесь направо и войдите в комнату с металлическими столами. Там можно щелкнуть на металлической палке справа. На вас нападет Cook. Щелкните на палке. Возвращайтесь в комнату с «аквариумом», не входя в комнату.

В комнате с аквариумом пройдите 4 раза вперед (слева – закрытая дверь!!!) и поверните налево. Вы встретите Скалли. Внимательно выслушайте план Скалли. Предупреждение: все кнопки можно нажимать только один раз, иначе придется начинать все сначала, поэтому лучше сохраниться.

Посмотрите близко на левую панель приборов рядом со Скалли.

Нажмите на зеленую кнопку.

Теперь идите в комнату с «аквариумом». Откройте одну дверь (прим.: нажмите красную кнопку внизу справа).

Обойдите «аквариум», откройте другую дверь (опять с помощью красной кнопки).

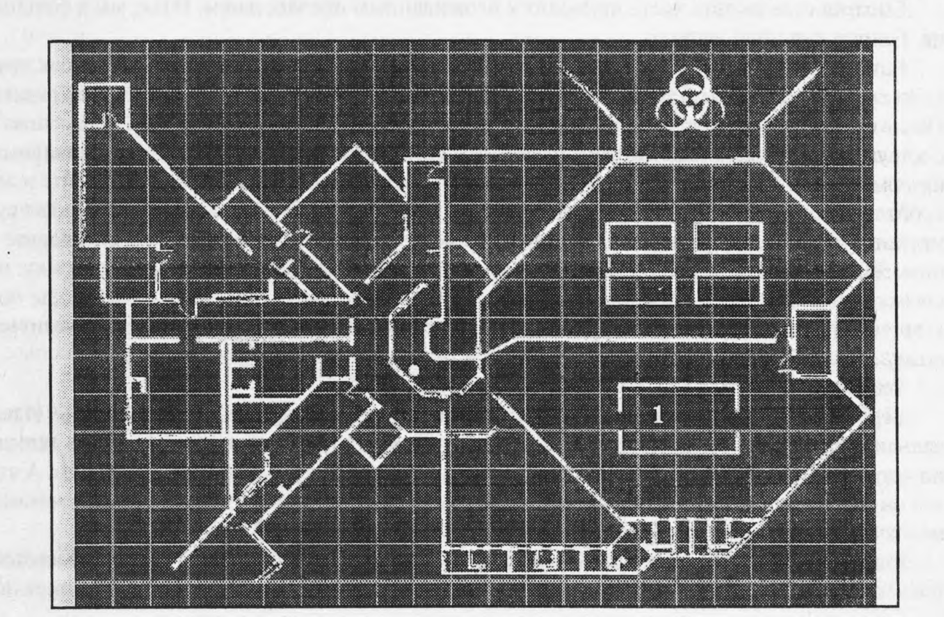
Поверните налево и 7 раз вперед. Вы у двери в контрольную комнату. Входим вперед, поворачиваем налево. Там увидите дверь и зеленую кнопку. Нажмите её.

Идите в комнату с «аквариумом» к двери, которая была закрыта.

Вот вы и открыли дверь, где лежит что-то внеземное. Сохранитесь!!! Скалли спросит, какое направление вам больше нравится, и вы поворачивайте направо. Приготовьте оружие. Идите 2 раза прямо, стреляйте в охранника; ничего, что в спину. Хватайте ключ. Бегите в комнату с «аквариумом» (налево, 4 раза прямо). Пробегите через «аквариум», повернитесь 2 раза, СКОРЕЕ нажимайте красную кнопку. Ух! Думаете, конец? Ан нет! На вас нападет Cook. Правда, это уже не ваш напарник, а инопланетянин в теле Cook'а. Теперь действуйте очень-очень быстро. Как только увидите Скалли, щелкните на ней стилетом.

Вот теперь всё, долгожданная победа!

Дмитрий Резчиков



ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА

РАЗРАБОТЧИК	«Сатурн»
ИЗДАТЕЛЬ	«Союз-Компактдиск»
ВЫХОД	осень 1998 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система	DOS, Windows 95
Процессор	Pentium 75
Оперативная память	16 Мб

«После целой вечности ожидания, кажется, что-то стало проясняться. Попытался пошевелить пальцами ног – удалось. Я лежал, распластавшись, в больничной постели, обе ноги были в гипсе, но все-таки это были мои ноги. Я изо всех сил зажмурился, потом открыл глаза – и так три раза. Комната постепенно перестала вращаться вокруг меня. Но где это, черт побери, я нахожусь? Постепенно туман, застилавший мозг, начал рассеиваться, и я кое-что припомнил. Долгие темные ночи, санитарок...» – так начинается одна из книг писателя-фантаста Роджера Желязны. Называется она – «Девять принцев Амбера». И вот наша российская компания «Сатурн» решила сделать компьютерную игру по мотивам этого произведения. И что же у них вышло? Довольно неплохой анимированный квест с рядом головоломок. Пройти его будет легче тем, кто читал книгу. Радует то, что этот квест наш, русский. Не много выходит российских продуктов, особенно квестов, в нашей стране, так что это игра будет тем более приятна отечественным игроманам.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Быстрая езда на авто часто приводит к неожиданным последствиям. Итак, мы в больнице. Память отшибло начисто...

Вставайте с кровати. Осмотритесь. Возьмите полотенце. Теперь надо выломать кусок прута из кровати. Как только выломаете, сразу кладите полотенце на место и ложитесь в кровать. После разговора с медсестрой вставайте и с помощью прута снимите себе гипс. Теперь снова в постель, и как только придет медбрат делать вам укол, хорошенько «приложите» его стальным прутом. Снимите с него халат, наденьте на себя и возьмите таблетки из миски. Выходите и закройте за собой дверь. На двери переверните табличку. Идите в правую дверь – там сидит сумасшедший. В коридоре перед этой дверью снимите халат. Заходите в палату и поговорите с ним. Дайте ему таблетки. Он пообещает помочь, но для этого нужно решить головоломку: на шахматной доске восемь одноцветных фигур. Нужно расставить эти фигуры так, чтобы под ударом находились все поля шахматной доски. Учтите, что каждая из фигур может находиться под ударом любой другой фигуры. Оба слона могут стоять на полях одного цвета.

Решение: Ф: a1; Л: g2; Л: h8; К: c2; К: g6; Кр: c6; С: d5; С: e4.

Берём ключ. Надеваем халат. Идем дальше по коридору. Открываем дверь ключом. Идем дальше. Спускаемся по лестнице. Надо спрятаться за угол, где лаборантская. Идем дальше по коридору. А вот и дверь. Открывайте и входите! А вот и доктор. По рукам, по рукам. А что это он там в столе копается? Опять по рукам ему. А револьвер себе в карман. Пора в магазине отовариться. Теперь к сестричке.

Головоломка: из 145 дверей только 9 закрыты, а все остальные открыты настежь. Кажется, так легко подойти к двери, ведущей наружу, и покинуть темницу. Но открыть запертую дверь не-

возможно. Она откроется сама, если будет девятой по счету, то есть если перед ней будут пройдены 8 открытых дверей. При этом должны быть открыты и пройдены все 9 запертых дверей лабиринта. Исправить ошибку и пройти 2–3 лишние двери по соседству, чтобы довести число пройденных дверей до восьми, не удастся: как только какая-нибудь камера пройдена, все прежде открытые в ней двери наглухо закрываются, и второй раз через камеру не пройдешь.

Теперь, пока Флоры нет, пора пройтись по ее особнячку. Идем налево к двери. Что это за шкатулка на столе? Открыть и взять ключ. Теперь можно заглянуть, что у нас за этой двустворчатой дверкой. Что-то темновато – надо будет свет зажечь. И средняя панель слева какая-то странная. Надо поэкспериментировать со светильниками. Итак, дальний справа плюс средний слева. Вот и секретная дверка открылась. Туда.

Осмотрим вазу слева. Ключ! Возьмем. Садимся в кресло. Открываем верхний ящик. Покопаемся там. Ух ты, какой ножик! Берем его. А что тут у нас на книжных полках? Откроем створки книжного шкафа. Берем книгу с полки. А это не книга! Ножиком ее, ножиком! Вот еще один ключик. Теперь надо покопаться в нижнем ящике стола, благо ключик мы уже нашли.

А это что за папочка, а под папочкой замочек какой-то навороченный? Жмем пятую кнопку ПОСЛЕ (смотри на стрелку) той, что другого цвета, нежели все остальные. Вот замочек и поддался. Совсем замки делать разучились, вот в наше время... Как много тут интересного! Всегда, как начинают пробиваться отрывки воспоминаний, кто-нибудь этому мешает. И кому это понадобилось барабанить в дверь? Надо пойти поглядеть. Идем к двери на улицу. Открываем. Так ведь это Рэндом... Похоже у него проблемы. Кто там ломится в окно? Надо пойти поглядеть. Идем в гостиную и сразу прыгаем за кресло справа. А это еще кто? Убиваем того, что справа, из пистолета. А во второго кидаем кресло. Идем смотреть, как там дела у Рэндома.

Что ж, пора ехать в этот самый Амбер и наказать Эрика. В путь!!!

Крутой «Мерседес» (управление – стрелками! И никаких гаишников! Надо только кочки объезжать.) Все настроение портит Джулиан. Пора останавливаться. Выбегаем из машины и прячемся за дерево. А вот и он на коне. Ведёт речь с Рэндомом. Тут мы его и...

```
10 REM «Нейтрализация Джулиана».
20 Выбегаем из-за дерева
30 прыгаем на заднюю часть машины
40 на Джулиана!!!
50 IF «не получилось» THEN 20 ELSE 60
60 Проскочили.
```

А кто это еще к дереву привязан? Это Дейдра. Пора ее выручать. Когда охранник поворачивается к нам спиной, убиваем его. После этого перерезаем глотку правому спящему. Вот неудача – другой проснулся! Ворошим костер, вот он и ослеп... убиваем его. Вот и все. А вот и Рэндом пожаловал. Пора открываться.

Теперь идем в Рэбму. Там валим среднюю колонну. В первом пролете сшибаем светильник. Вся братва дружно валится в море. Туда им и дорога. Идем к Льюилле. Опять Рэндом...

Головоломка: перед вами девять магических свечей. Каждый раз вы можете зажигать одну или две свечи, соединенные прямой линией. В ответ на ваши действия свечи сами будут вспыхивать по такому же закону. Если вам не удастся зажечь последнюю свечу, то все они снова погаснут и вам придется начать заново. Ключ к решению – это симметрия. Свечки зажигать надо прямо напротив тех, что зажигает компьютер... Пробуйте. Со временем все получится.

Теперь щупаем на экране все, что щупается, берем, все что берется. Идем направо. Там лабиринт. Если все сделано правильно, то огненная стена вокруг него уже убрана, и его можно проходить.

В результате мы все вспоминаем и оказываемся в замке Амбер. Тут нужно ходить по всем доступным местам. На столе в библиотеке берем свечу. Выходим из библиотеки и идем направо или налево. Открываем все двери. За каждой дверью есть головоломка, которую надо решить, чтобы собрать ключ для последней головоломки. Одна часть последней головоломки лежит за

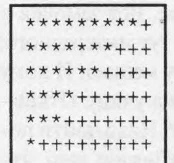
одной из дверей под напольным ковром. Маленькие головоломки находятся на кровати в одной комнате, за щитами в другой и в третьей. А теперь приступим к решению головоломок.

1. Головоломка с кубиками. Ее суть: на поле лежит 8 кубиков. Среднее поле квадрата пустое. Верхние грани кубиков красного цвета. Нужно перевернуть эти кубики так, чтобы они оказались на тех же местах, но перевернутыми другой гранью (она помечена синим цветом), при этом можно пользоваться пустой клеткой. Боковые грани – нейтрального желтого цвета. Точного алгоритма решения дать не могу – пробуйте сами.

2. Головоломка на кровати. Тут, как и в головоломке со свечами, компьютер играет против вас. Цель: либо закрасить большее число секторов, либо загнать компьютер в такое положение, чтобы он не мог больше двинуться, не столкнувшись с вами лоб в лоб (по уже закрашенным полям ездить нельзя). Головоломка простая.

3. Головоломка с желтыми и зелеными кнопками. Цель: за четыре хода нужно расставить зеленые кнопки вокруг одной желтой.

4. Головоломка, в которой надо нарисовать линию, находится между двумя дверьми (ткните аккуратно на один из кирпичей, только при взятой свечке).



Разрез надо делать так, чтобы получились вот эти две части. Я брал один символ на данном как один квадратик в самой головоломке.

5. Теперь мы готовы решить последнюю головоломку. Идем в библиотеку. Головоломка находится слева от камина за свисающими полотнами. Ее суть – собрать замкнутую цепь на левом поле из кусочков, находящихся на правом поле. Кусочки можно вращать правой кнопкой мыши.

После решения всех головоломок мы услышим, как в библиотеку идет Эрик. Идем за ним. Пора выяснить отношения. И вот мы напротив него. После небольшой словесной перепалки ткнём на него мечом (надеюсь, вы выбрали его в окне инвентаря?) Эрик падает и зовет стражу. Настало время быстрых действий. Идем направо. Там шарим по экрану, при этом появятся две стрелки. Одна указывает направление назад, к Эрику, а другая – за свисающие полотна. Идем туда. Отодвигаем штору. Открываем дверь. Идем к столу. Ставим на стол свечу. В окне персонажей выбираем Блейза (тот, что рыжий и с кубком). Щелкаем на него. А вот и он сам... (можно поэкспериментировать с картами, но после этого велика вероятность того, что вас убьет стража). Кстати, с Эриком можно было и не биться, а сразу идти в ту скрытую комнату, но я не знаю, повлияет ли это на дальнейшее развитие сюжета?

После того как из скрытой комнаты через магические карты вы очутитесь у Блейза, заключив с ним сделку, отправляйтесь в отражения собирать армию. Перед вами внизу четыре окна: небо, горы, дорога и земля. Изменение одного из окон ведет к изменению одного из параметров армии. Нужно собрать армию с оптимальными параметрами: чтобы была умна, но в меру, и религиозна, но не слишком. Рекомендуются следующие параметры: интеллект: 40, физическая сила: 92, религиозность: 87, агрессивность: 90.

С такой армией можно идти на войну с Эриком, в конце которой Блейз срывается со скалы, а вас берут в плен, сажают в тюрьму и лишают зрения путем насильственного выжигания глаз. Но это не страшно, глазки мы регенерируем (принц Амбера, как-никак) и увидим, что в тюремное окошко нам сунули плошку с баландой. Берем ложку, затем хватаем камень из левой угловой колонны и затачиваем ложку. Затем ковыряемся в замке, чем раздражаем Дворкина, который появляется сзади нас, но не может попасть назад, т. к. у него нет пера и пергамента, чтобы нарисовать виртуальную карту, по которой можно перемещаться. Мы даем ему заточенную ложку, чтобы он на стене начертил карту, затем берем спички из-под шкуры на нарах и поджигаем эту шкуру, чтобы было светлее. Пользуясь картой, попадаем в Кабру, стучимся в домик, нам дают приют, а затем морской ботик. Садимся в ботик и с обещанием Эрику, что еще вернемся и тогда поглядим, кто кого, удаляемся в свете заходящего солнца...

THE 101ST AIRBORNE IN NORMANDY

Введите во время игры:

AirNormandy – перенести солдат в Нормандию;

AngryManDinners – солдаты вместо продовольствия;

Iknow – показать всех немцев и внутренность зданий;

PrisonPod – удалить все парашюты;

TraitorTraitor – капитуляция выбранного солдата;

Weasel – доступность всех солдат на карте;

YouGoSquishNow – уничтожить всех немцев на карте.

ACES OF THE DEEP

Мгновенная перезагрузка торпеды

Прежде чем начать торпедную атаку, перейдите на торпедный экран (клавиша **F6**) и мышкой укажите на торпеду, которой хотите выстрелить. Как только торпедный аппарат примет вид пустой зеленой коробки, возвращайтесь на тот экран, где собирались запустить торпеду. Стреляйте из ранее выбранного торпедного аппарата. После выстрела вложите торпеду в торпедный аппарат и повторите все действия.

ACTUA SOCCER

Во время игры напечатайте следующее: SOCCER -01142475549

Теперь вы сможете играть за команду Gremlin Showbiz XI, самую крутую из всех. Кроме того, вы сможете редактировать характеристики команды.

ADVANCED TACTICAL FIGHTER

Зажмите на правой стороне клавиатуры **Alt** + **Shift** + **Ctrl** и нажмите «Play single mission». Теперь вы можете редактировать все задания и использовать все самолеты.

AFTERLIFE

Зажмите **Shift** и наберите 421 – получите деньги. Далее, в любой момент во время игры наберите $@! – получите 10 миллионов монет. Но учтите: пользоваться этим кодом можно только пять раз, а на шестой прилетит Звезда Смерти и взорвет ваш Ад или Рай.

SAMNMAX – напечатайте этот код три раза (заглавными буквами!) – и получите секретную катастрофу (BAD THING).

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

Введите эти коды в окне для сообщений:

king arthur – птицы становятся драконами (999 HP)

pow big mamma – у вас появляется новый юнит BabyPrez (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng)

convert this! – у вас появляется новый вид священника Saint Francis, который может убивать врагов молниями (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)

stormbilly – еще один новый юнит, боевой робот Zug 209 (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)

grantlinkspence – превращает животных в Animal Kings

AGE OF SAIL

В режиме игры «campaign» вы можете изменять назначенные корабли и характеристики их экипажей. Для этого потребуется редактировать файлы с расширением «cpg» в папке «aos». Число в имени файла означает номер кампании.

Номер корабля соответствует номеру строки в файле main.oob. В столбцах формата 00000x.cpg, где x – номер кампании, предпоследнее число – характеристика экипажа: 0=a(наилучшая оценка), 1=b, 2=c, 3=d, 4=e.

ALBION

Посетите целительницу на планете Iskai. Начните разговор и тут же его закончите. В большинстве случаев целительница даст вам синее волшебное зелье, которое стоит 16,6 золотых. Повторяйте этот процесс, пока не наберете достаточно денег на покупку оружия и прочих полезных вещей.

ANCIENT CONQUEST

Для того чтобы получить 50 000 единиц янтаря и 30 000 ед. рыбы, нужно во время игры нажать Enter и ввести пароль «EXITON», после чего вновь нажать Enter.

ARCIMEDEAN DYNASTY

Зажмите обе клавиши **Ctrl** и введите:

0 – закончить миссию;

1 – неуязвимость;

2 – бесконечные торпеды;

3 – бесконечный боезапас для пушек.

Можно сделать и еще кое-что. При помощи любого текстового редактора (например, Notepad) откройте вашу сохраненную игру (по

умолчанию она лежит в Bluebyte\AD\Dat\Save). Далее найдите нужную вам спасенку. Сделать это очень легко. К примеру, нам нужна спасенка, которую вы назвали «Floodgate». Откройте файл, и первые три строчки будут такими:

Global

Name = Floodgate

Credit = 13237 < – в этой строке указывается количество ваших денег.

Вы можете совершенно спокойно поменять это число на другое, например:

Credit = 99999 < – теперь у вас стало 99.999 монет. Загрузите игру и наслаждайтесь. Вам хватит на все.

Внимание! Не меняйте другие строчки, т. к. вы можете подвесить всю систему!

ARMORED FIST 2

Эти коды подходят для версии 1.03. В режиме Multiplayer они действовать не будут.

Вводить все коды надо после начала миссии.

OVERVIEW – зажмите одновременно **Ctrl** и **F12**. Для отключения повторите всю процедуру. Этот код даст вам карту всей битвы.

RELOAD – зажмите одновременно **Alt**, **Shift** и **R**. Этот код даст вам максимально возможный боезапас для оружия.

REPAIR – зажмите одновременно **Alt**, **Shift** и **D**. Это код полностью удалит все повреждения вашего танка.

INDESTRUCTIBLE – зажмите одновременно **Alt**, **Shift** и **I**. Этот код сделает ваш танк неуязвимым. Данный код надо применять отдельно для каждого танка.

ARMY MEN

Нажмите клавишу **Esc** и напечатайте:

Succumb – проиграть сценарий,

Triumph – выиграть сценарий,

Omnisicient – переключение обзора камеры с вида на вашего бойца на общий вид всех войск,

Pyromancer – включение взрыва правой кнопкой,

Aeroballistics – добавка полной воздушной поддержки,

Invulnerable – делает сержанта неуязвимым,

Paralysis – враги не могут сходить с места,

Telekinetic – телепортировать сержанта куда угодно (при помощи режима скроллирования карты выберите нужное вам место),

Plethora – полное восстановление боезапаса,

Occultation – включение режима скрытности (пока сержант не выстрелит, его не заметят),

Kahuna – добавляются взрывы, неуязвимость и переключение обзора камеры на все войска.

Коды для коммерческой версии игры

macleod – бессмертие,

keymaster – неограниченное топливо для ракетного ранца,

dirtyharry – неограниченный боезапас,

buzz – крылья для планирования,

framerate – счетчик кадров,

phantom – возможность шпионить за существами при помощи клавиш **F11** и **F12**,

snipsnip – изменить пол персонажа (с мужского на женский или наоборот),

gohome – перенестись на начальную позицию,

sneakers – режим скрытности,

thrasher – режим «Thrasher» (показывает всех ваших врагов на радаре),

timewarp – включить/выключить секундомер, отмеряющий время миссии,

weaponcam – включение оптического дисплея для оружия (камера следует за пущенным снарядом, как в случае с «умными» бомбами (smart bombs)),

singletrac – одноколейный путь,

bigears – включение/выключение «Placeholder Sounds»,

jumpXXX – перенестись на уровень, заданный вместо XXX. Другими словами, напечатав «jumpoasis», вы перенесетесь на уровень Oasis. Известны следующие уровни, для которых код работает: Oasis, Anubis, Ragnarok, Juggernaut и Dead.

Outwars Cheat List – Trial Version

killer – режим «Happy Trigger Mode»,

macleod – неуязвимость,

singletrac – сообщение «SingleTrac»,

All Combat Suits/Weapons – в игровом меню щелкните на multiplay, потом щелкните на armory, потом на suit. Щелкните на костюме внизу. Когда он станет подсвечен, нажмите клавишу **D**. С первого раза может и не получиться, тогда повторите. Это вам даст на выбор все виды костюмов.

Подобным же образом вы сможете получить все виды оружия.

Коды для бета-версии

god – неуязвимость,

tex – режим «Happy Trigger Mode».

ASTROROCK 2000

Во время игры напечатайте:
kickass – все оружие;
fps – показывает частоту кадров в секунду;
toohotforme – переход на новый уровень;
outofbubblegum – BFPG9000;
morebullets – ускорение стрельбы.

ATOMIC BOMBERMAN

Нажмите **C** пять раз на экране выбора игрока – появится возможность выбрать один из трех режимов «campaign».
Зайдите в папку «data», там откройте папку «sound». В ней вы найдете скрытые картинки с Kurt, одним из разработчиков игры. В папке «theme» вы найдете разные темы для вашего компьютера.
В главном меню зажмите **Ctrl** и нажмите **E** шесть раз. Получите три новые опции: Make your Own Level, Edit a Level и Quit.

BATTLE ISLE 3

В игре есть полное меню кодов. Введите EWALD и нажмите **F9**. Учтите, во всех версиях игры это меню будет на немецком языке.
Коды уровней:

1 – 2975462	2 – 6487674
3 – 1564386	4 – 9745642
5 – 3756838	6 – 2957843
7 – 8844366	8 – 2375411
9 – 3854653	10 – 5647332
11 – 4092664	12 – 7564366
13 – 8264241	14 – 3243554
15 – 5487436	16 – 1353411
17 – 4524338	18 – 6731244
19 – 1243371	20 – 6245425

BATTLESPIRE

Выберите в меню опцию «create a new character class». Назовите новый класс персонажа как угодно и используйте предоставленные вам очки. Но до этого купите ВСЕ ИМЕЮЩИЕСЯ снадобья (potions), за каждое из которых вам придется платить 60 очков. Распределив все имеющиеся очки, сохраните класс вашего персонажа и далее выберите опцию «cancel». Вернитесь в меню выбора класса. Выберите из уже существующих классов тот, который вы только что создали. Войдите в меню «equipment» и там найдите список предметов, которые у вас уже есть. Там будут и все ваши снадобья. Продайте их все, и за каждое снадобье получите 600+ очков. Чистая прибыль – 10:1! Вы получите приблизительно 7 500 очков.
Тратьте их как вам заблагорассудится, но обязательно СНОВА КУПИТЕ ВСЕ СНАДОБЬЯ. Сохраните снова свой класс (поверх старого) и выберите «cancel». Снова повторите процедуру с выбором уже существующего класса, снова продайте свои снадобья – и снова получите 7 500 очков. Далее можете повторять процесс до посинения. Теперь у вас будет возможность экипировать своего парня «под завязку», и жить дальше вам станет легко и просто.

BATTLEZONE

Следующие коды вводятся во время игры при удерживании клавиш **Shift** + **Ctrl**.
BZBODY – Бесконечный энергетический щит (God Mode).
BZFREE – Бесконечное количество пилотов.
BZRADAR – Открыть всю карту.
BZTNT – Бесконечные боеприпасы.

BLACK DAHLIA

Коды для автоматического решения логических задач:
P8 загадка с Stained Glass – leadhead,
P11 загадка с Winslow's Safe – masterlock,
P14 загадка с Wooden House/Lockbox – loghouse,
P15 загадка с Dresser in Louie's Loft – turnkey,
P21 загадка с Raven Room Circular Table – arthur,
P22 загадка с Seal – ringding,
P26 загадка с Bag Of Runes – gemstone,
P27 загадка с Dream – Archway Puzzle – cancan,
P32 загадка с Pressure Gauges – pressure,
P34 загадка с Sewer Levers/Bars – barbell,
P35 загадка с Raven Room Door Plates – triangle,
P36 загадка с Candlestick In Raven Room – nimble,
P38 загадка с Sun/Planets/Door – sunspot,
P39 с Gearshift – Treasure Door #1 – ladybug,
P40 загадка с Key – Treasure Door #2 – keypunch,
P41 с Half-A-Gear – Treasure Door #3 – gearoil,
P44 с Main Chamber Column Puzzle – temple,
P46 загадка с Slider – blockhead,
P47 загадка с Stone Blocks – rock33,
P59 загадка с Luggage Crate On Train – boxtop,
P67 загадка с Cane Lock – candycane.
P68 загадка с Telegram – teleport,
P73 загадка с Telescope – peeper,
P76 загадка с Cuckoo Clock – bongo.

BLOOD 2

Нажмите клавишу Т, введите один из нижеперечисленных кодов и нажмите Enter.
MPAMMO – полный боекомплект;
MPARMOR – максимальная защита;
MPASSAULTRIFLE – даёт Assault Rifle;
MPBEANSOFCOOLNESS – хороший выбор оружия;
MPBEEFCAKE – дополнительная мощность;
MPBERETTA – дает Beretta;
MPBUGBUSTER – даёт Bug buster;
MPCALEB – сменить вашего героя на Caleb;
MPCAMERA – изменить угол камеры;
MPCARBONFIBER – дает Willpower Powerup;
MPCLIP – свободное перемещение;
MPFLAREGUN – дает Flaregun;
MPGABBY – сменить вашего героя на Gabriella;
MPGOD – неуязвимость;
MPGOSHOPPING – все предметы;
MPHEALTHY – полное здоровье;
MPHERKERMUR – дает Triple Damage Powerup;
MPHOWITZER – дает Howitzer;
MPISHMAEL – сменить вашего героя на Ishmael;
MPKFA – все оружие, броня и здоровье;
MPKILLEMALL – убить всех монстров на уровне;
MPLASERRIFLE – дает Cobalco Laser Rifle;
MPLIFELEECH – дает Life Leech;
MPMINIGUN – дает Minigun;
MPNAPALMCANNON – дает Napalm Cannon;
MPNEWCROWARD – дает newcroward (100 брони);
MPNICENURSE – +25 здоровья;
MPOPHELIA – сменить вашего героя на Ophelia;
MPREALLYNICENURSE – +300 здоровья;
MPSHOTGUN – дает Shotgun;
MPSINGULARITY – дает Singularity Generator;
MPSNIPERRIFLE – дает снайперскую винтовку;
MPSPEEDUP – увеличить вашу скорость (1–5);
MPSTRONGER – увеличить вашу силу (1–5);
MPSUBMACHINEGUN – дает Submachinegun;
MPTAKEOFFSHOES – невидимость;
MPTESLACANNON – дает Tesla Cannon;
MPTHEORB – дает The Orb;
MPVOODOO – дает Voodoo Doll;
MPWARD – дает 25 ед. брони;
MPWHEREAMI – показать координаты.

BLOOD 2 (DEMO)

Во время игры нажмите **T**, введите код и нажмите **Enter**.
MPGOD – режим Бога
MPKFA – весь боезапас, полная броня и здоровье
MPHEALTH – полное здоровье
MPAMMO – весь боезапас
MPARMOR – полная броня
MPCLIP – режим хождения сквозь стены
MPPOS – показывает ваше местоположение
MPCAMERA – изменяет угол камеры

CAESAR 3

В папке Caesar 3 есть файл «c3_model.txt». Если вы его откроете каким-нибудь текстовым редактором, то найдете «реквизиты» всех строений в игре. Первая часть файла называется «All Buildings», там вы сможете изменить цену, привлекательность и прочие характеристики строения.
Вот пример:
39,Gardens,{,12,3,1,-1,3,0,0,0,},
Учтите: обращать внимание нужно только на цифры, заключенные в скобки { и }.
В нашем примере 12 den (динариев) – это цена строительства данного строения, 3 – привлекательность и так далее.
Итак, за возведение сада вы должны выложить 12 динариев. Сделайте это число отрицательным, и теперь за возведение сада заплатят вам!
Например:
39,Gardens,{,-1000,3,1,-1,3,0,0,0,},
Теперь при постройке сада компьютер выплатит вам кругленькую сумму в 1000 динариев, которая прибавится к городским фондам. Теперь поменяйте вторую цифру, и ничего не сможет повлиять на привлекательность строения, даже если вы его построили вплотную к ферме и «пожарной станции».
Но учтите, что богатые не любят работать. Если вы построите город-сад, то жители обленятся, у вас начнутся пожары, нехватки продовольствия и постоянные набеги варваров. Поэтому каждому строению давайте только один квадрат, а то оно превратится в Luxuary Villa...

CAPTAIN CLAW

Напечатайте во время прохождения любого этапа:
MPPREV – переход на предыдущий уровень,
MPNEXT – переход на следующий уровень,
MPTIMING – выдает информацию в верхнем левом углу,
MPUPDATE – выдает еще больше информации в верхнем левом углу,
MPGOBLE – информация о Goble,
MPSCORPIO – то же самое, что и выше,

MPDEFVID – установка графического разрешения, принятого по умолчанию,
MPDECVID – уменьшить графическое разрешение,
MPINCVID – увеличить графическое разрешение,
MPJAZZY – режим низкого графического разрешения (крупные персонажи),
MPINFINITY – не будете терять жизни (но враги по-прежнему могут убить вас),
MPSTOPWATCH – в нижнем левом углу показывается время,
MPPYRO – полный запас динамита,
MPWIMPY – врагов становится труднее убить саблей,
MPNIPPY – позволяет выше прыгать,
MPSUPERTHROW – супербросок (но осторожнее с отскакивающими от стен предметами),
MPNOINFO – показать или убрать On-screen info,
MPOBJECTS – показывать предметы в нижнем левом углу,
MPFPS – показать частоту кадров,
MPFLUBBER – режим суперпрыжка,
MPMERLIN – полный запас магии,
MPRAMBO – полный запас патронов,
MPKFA – режим Бога.

CARMAGEDDON 2

Есть способ стартовать раньше, чем судья даст сигнал. Когда вы стоите на старте и готовы начать гонку, нажмите и удерживайте клавишу Z, затем нажмите акселератор. Когда судья скажет «Hey you!», отпустите Z.

CARMAGEDDON 2 (DEMO)

Если вы хотите поездить в любой другой машине, кроме той, которую вам дают по умолчанию, просто отредактируйте одну строку в файле GENERAL.TXT (в директории «Data»), в которой стоит EAGLE3.TXT (это сразу после слов «Cars to use as defaults:»), на название нужной вам машины. Названия машин вы сможете найти в директории «data/cars». Однако при попытке поездить на грузовике (VOLVO.TXT) игра у нас постоянно зависала.

CARNIVORES

Для переключения в отладочный режим наберите во время игры пароль «debugon». В этом режиме вы будете невидимым для динозавров, пока не начнете в них стрелять, и получите неограниченный запас патронов. В этом режиме можете использовать следующие клавиши:
Ctrl – быстрый бег;
Shift + S – включить/выключить замедление;
Shift + T – включить/выключить индикатор, показывающий число обрабатываемых полигонов в одном фрейме и время рендеринга фрейма (в миллисекундах).

CART PRECISION RACING

EC – изменение показания спидометра между MPH и KPH.
B – изменение угла обзора камеры.
CAR – сможете проехаться на желтой машине, которую вы видели в ремонтном боксе. Только не делайте это, находясь в самом ремонтном боксе, – в этом случае игра «повиснет».
X – отключение повреждений машины.
NOFLAG – убрать флаг в углу.
M – карта местности. Для вращения карты нажмите **R**. Учтите, что это автоматически переключит вашу коробку скоростей на первую передачу.
Bravo – усилить колеса вашей машины.
FRAME – показывает счетчик кадров (скорость смены картинки на экране).

CASTLE OF THE WINDS

Чтобы получить высокую Constitution, сделайте:
1. Примените заклинание «magic arrow»;
2. Продолжайте применять ее и после того, как у вас закончится запас маны;
3. Прекратите применять заклинание, когда увидите, что показатели Maximum и Current hit points поднялись;
4. Теперь проверьте Constitution вашего персонажа!

CHAOS OVERLORDS

Эти пароли введите вместо своего имени при игре для одного человека:
SMGHUBBLE – увидите все банды во всех секторах;
SMGKICKASS – пять «ground zeroes», полностью укомплектованые;
SMGMILK – все наемники полностью вылечиваются.

CHEX QUEST

ALLEN – противорадиационный костюм,
ANDREWBENSON – неуязвимость,
CHARLESJACOBI – хождение сквозь стены,
DAVIDBRUS – режим Бога,

DEANHYERS – сила,
DIGITALCAFE – полная карта,
JOELKOENIGS – получите «Bootspork» и «EAT CHEX!»,
KIMHYERS – показывает позицию героя на карте,
LEESNYDER #1 #2 – неуязвимость, где #1 значит 1, а #2 значит 1–5,
MARYBREGI – невидимость,
MIKEKOENIGS – полный боезапас,
SCOTTHOLMAN – полный боезапас и все ключи,
SHERRILL – дополнительная информация для карты.

COMANCHE GOLD

Нажмите **R** (радиопереговоры) и напечатайте:
6969 – Mercenary,
FIXME – отремонтировать все полученные повреждения,
HARMONY – дает GPS Hellfire,
IMACOW – остановить время,
IMARAT – стать невидимым,
LOADME – возобновить боезапас,
PIGSOINK – огромный запас оружия,
X666 – убить напарника.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Бесплатные солдаты
Постройте ракетную пусковую установку. Когда ракета будет готова, продайте установку и ТУТ ЖЕ запустите ракету. Если вы сделаете все достаточно быстро, то продажа установки отменится, но из здания выйдут несколько солдат.

Метание гранат на большое расстояние
Если играете за русских, постройте гранатометчика (grenadier) и прикажите ему атаковать (кидать гранаты) участки земли рядом с ним. В момент броска щелкните на любой точке карты, и граната прилетит туда, как бы далеко это место ни находилось от гранатометчика.

Секреты русских
Играя за русских в режиме multiplayer, постройте Tech. Center. Далее продайте его. При этом все спецвойска, которые вы получили благодаря этому (Tanya и Mammoth tank), будут по-прежнему вам доступны. А освободившая электроэнергия позволит вам построить дополнительные Tesla Coils.

Если у вас есть Iron Curtain и Missle Silo, пошлите на базу противника танк. Как только на него нападут, примените на нем Iron Curtain и запустите атомную бомбу.

Продажа машин
Для того чтобы продавать машины, постройте ремонтную площадку и заведите на нее машину. Установите на нее курсор SELL (значок доллара) и, когда курсор станет зеленым, нажмите левую кнопку мыши. Получается не сразу, надо научиться ловить момент. Учтите, что с V2 Rocket Launchers этот фокус не срабатывает.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Пароли уровней

2 – YJJXB	3 – 4FQBF
4 – 5DNCQ	5 – 6S5TL
6 – AT1WN	7 – 09VJ8
8 – WQ9XB	9 – Q2AXT
10 – TUGPD	11 – 9WODW
12 – UVHDC	13 – FBK48
14 – WA8DW	15 – KEWD3
16 – R7IP3	17 – FXIMV
18 – ZZMJV	19 – 8HCWIN
20 – C7KWW	

Во время игры напечатайте 1982GONZO (нулей нет, есть только буквы O). Если не сработает, тогда напечатайте GONZO1982.

Теперь у вас есть следующие возможности:
SHIFT + X – телепортация (выбранный боец оказывается в месте, куда вы ткнете курсором)
CTRL + I – режим неуязвимости.
CTRL + SHIFT + N – окончить миссию.

Смешной сбой
Если в тот момент, когда водолаз сворачивает надувную лодку, вы прикажете двум другим коммандос войти в нее, они окажутся в рюкзаке у водолаза, и он теперь сможет преспокойно плыть под водой с аквалангом и перевозить таким образом своих товарищей.

CRUSADER: NO REGRET

Во время игры напечатайте LOOSECANNON16.
Нажмите **F10** – и получите все оружие, боеприпасы к нему и оборудование.
Нажмите **Ctrl + F10** – и станете неуязвимым.

Полезные параметры (вводятся в командной строке):
-warp x (где x – номер уровня) – переход на выбранный уровень;
-skill x – сменить уровень сложности игры;
-warp X -egg 250 – перенестись в секретную комнату уровня x. Соберите там все оружие и идите на телепортер, чтобы перенестись к нача-

лу уровня и приступить к игре.

Бесполезные параметры (вводятся в командной строке):

-asylum – выдает сообщение «Enabling ENHANCED mode» (никакого улучшенного режима не будет;

-demo – все время крутит мультик-заставку.

Приколы

1. No Regret field

Если набрать старый код JASSICA16, вас пошлют на особое поле, где вас сразу же атакуют восемь очень мощных роботов. Даже если вы введете код неуязвимости, вы все равно проиграете.

2. Merry Christmas

Если вы установите на своем компьютере текущую дату как 12.24~12.31, тогда при вводе кода LOOSECANNON16 получите сообщение «Merry Christmas, CHEATER», а вместо музыки будут звонить колокольчики.

Для выключения этого режима введите **Ctrl + M**.

CURSE OF MONKEY ISLAND

Если в третьей главе во время морских сражений нажать **Shift + V**, а после нажать **X**, вы сразу попадете в четвертую главу.

Если же вы нажмете **Shift + W**, то увидите финальный ролик.

CYBERSTORM 2: CORPORATE WARS

Отредактируйте файл STORM.INI любым редактором, вставив данные ниже коды (только то, что на английском) отдельными строчками, после чего эти коды можно включать как опции меню во время игры.

Коды, включаемые на базе:

I'll Buy That For A Credit – получите 1 кредит,
Will work for credits – получите 1 000 кредитов,
Mo money – получите 10 000 кредитов,
Too much wheat – получите 100 000 кредитов,
You may have already won – получите 1 000 000 кредитов,
CUC – получите мега-кредиты,
As Good as it Gets – полный ремонт,
You da man – максимум командного уровня (все технологии, кредиты и здания),
Home is where the heart is – максимум построек,
Must have! – максимальные Chassis,
He Who Dies With The Most Toys – все технологии,
It was nice while it lasted – вернуться к прежнему набору технологий.

Коды, включаемые во время боя:

Heal selected pilots – Tarsus – вылечить выбранных пилотов,
Repair selected vehicles – It's just a flesh wound – починить выбранные машины,
Feel my wrath – вернуть на склад выбранные машины,
Go Go Power Ranger – вернуть на базу выбранные юниты,
Fly Away – получить мега-ходы,
Vengeance is mine – получить мега-очки действия,
Did I break your concentration – один Touch 'o Death,
That must hurt – много Touch 'o Death,
There can be only one – неуязвимость,
Death to all who oppose us – разбить врагов,
Freaky Friday – превратиться в другого игрока,
Let there be light v2 – «туман войны»,
Let there be light – еще один вариант «тумана войны».

DARK FORCES

Напечатайте эти ходы в любой момент во время выполнения миссий.

LAIMLAME – полная неуязвимость (можете не бояться оружия врагов, падений и агрессивной среды), но вы не сможете подбирать усилители (скорострельность или суперщит).

LABRADY – полный боезапас для всех видов оружия.

LAPOSTAL – добавляет оружие и полный боезапас к нему.

LAMAXOUT – максимальное количество предметов.

LARANDY – усилитель скорости стрельбы оружия.

LAUNLOCK – все дополнительные предметы (очки ночного видения, «кошки» на сапоги).

LAREDLITE – враги застывают на месте и не атакуют вас. Однако вы не можете убить их, пока не отключите этот режим.

LAPOGO – теперь вы сможете «взлететь» по стене, если сверху есть место, где встать (прыжок вверх на неограниченную высоту). Но при падении вы все равно будете получать ранения.

LACDS – режим открытия всей карты. При повторном введении код показывает вам местонахождение всех предметов и врагов на уровне.

LASKIP – успешное завершение текущего задания.

LADATA – в верхнем правом углу появляется строка с вашими текущими координатами (по осям X, Y, Z), высотой (буква «H») и процентом обнаруженных секретов (буква «S»).

LABUG – режим насекомого (теперь вы сможете проползти по узким проходам и протиснуться сквозь щели).

Пароли уровней

LASECBASE – уровень Secret Base
LATALAY – уровень Talay:Tak Base
LASEWERS – уровень Anoat City
LATESTBASE – уровень Research Facility
LAGROMAS – уровень Gromas Mines
LADTENTION – уровень Detention Center
LARAMSHED – уровень Ramsees Hed
LAROBOTICS – уровень Robotic Facility
LANARSHADA – уровень Nar Shaddaa
LAJABSHIP – уровень Jabba's Ship
LAIMPCITY – уровень Imperial City
LAFUELSTAT – уровень Fuel Station
LAEXECUTOR – уровень The Executor
LAARC – уровень The Arc Hammer

DARK REIGN

В игровом меню наберите SS ADN, затем вводите следующие коды:
darkpower – максимальная сила,
darkinv – неуязвимость,
dark20000 – 20 000 монет.

Секретный уровень

После 12-го уровня есть ещё один, полусекретный и очень трудный. После того как пройдёте 12-й уровень, войдите в меню выбора комнаты и нажмите на спираль. Окажетесь на уровне DEATH BLOW.

DARK RIFT

При помощи кода «kronos» вы можете запустить скрытого игрока Sonork.

DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER

Для использования этих кодов вы должны при запуске игры в командной строке указать опцию «-k911» с необязательными параметрами: -s, -p, -m, -a.

Например, запустив игру из командной строки с полным набором параметров (dsun -k911 -s -p -m -a), вы получите следующие возможности:
-s – все заклинания;
-p – psyonics;
-a – отключить видеозаставки.

Кроме того, в процессе игры вы можете использовать следующие клавиши:
T – на единицу увеличить уровень всех персонажей;
t – на единицу увеличить уровень одного персонажа;
m/M – запомнить все заклинания;
Alt + F2 – непобедимость;
Alt + F4 – спелкастеры запоминают все заклинания.

DEADLOCK 2

Нажмите **Ctrl + F12** и введите эти коды:
PILE IT ON – добавить ресурсов;
Q40 – исследовать все научные проекты;
GREEBLIE – завершить исследования текущего проекта;
WALL2WALL – получить максимально возможное население;
LEO – показать на территории врага ресурсы/войска;
BIGBRO – увидеть любую территорию;
CHARISMA – стать другом всех игроков, управляемых компьютером;
S-MART – Skirineen появляются немедленно;
SQUISH – выиграть сценарий.

Все эти коды не работают в режиме «Кампания».

DEATHTRAP DUNGEON

Введите эти коды во время прохождения уровня:
elvis – неограниченное здоровье,
mmmmungo – сила,
billy – скорость,
caffeine – 100 % здоровья,
tools – все предметы для inventory,
taxi – теперь при помощи клавиш **+ (плюс)** и **– (минус)** вы сможете переходить на предыдущий/следующий уровень.

При помощи любого текстового редактора откройте файл config.dat в директории с Deathtrap Dungeon. Найдите строку со словом PROGRESS и измените ее на PROGRESS 1023. Это позволит вам играть на любом из уровней, но только в режиме Single Player.

DELTA FORCE

В консоли (вызывается **'(апостроф)**)
iwillsurvive – режим Бога
raindropskeepfallinonmyhead – дает возможность снова запросить артобстрел (5 выстрелов) takeittothelimit – пополнить боезапас
hitmewithyourbestshot – компьютер становится крутым

DESCENT 2

ALMIGHTY – неуязвимость;
ALIFALAFEL – оборудование (Afterburner, Ammo Rack, Headlights);
GOWINGNUT – ваш guidebot сходит с ума и убивает всех врагов разными ракетами;
SPANIARD – первый раз убивает всех роботов, во второй раз убивает босса или guidebot (если босса нет на этом уровне), а втретий раз: убивает guidebot;
LPNLIZARD – самонаводящееся оружие.
Для версии 1.1:
DELSHIFTB – взрывает реактор и выводит вас к выходу;
HELPVISHNU – делает второго guidebot;
ROCKRGRL – полная карта;
SILKWING – в первый раз роботы сражаются друг с другом, а во второй раз – самоубийство;
BLUEORB – восстановить щиты.
Параметр командной строки -superhires добавляет режимы 1024x768 и 1280x1024 в меню «screen resolutions»

DESCENT: FREE SPACE

Для включения режима кодов напечатайте WWW.VOLITION-INC.COM, затем зажмите клавишу **~ (тильда)** и напечатайте:
C – послать сообщение врагам,
Shift + C – включить/выключить возможность для других кораблей применять ловушки (countermeasures) для ракет,
K – уничтожить выбранную цель,
Shift + K – уничтожить выбранную подсистему большого корабля,
Alt + K – 10-процентное повреждение вашего корабля,
I – неуязвимость,
Shift + I – включить/выключить неуязвимость для выбранной цели,
O – включить физическую модель из Descent,
Shift + W – бесконечное оружие для ВСЕХ кораблей, включая и ваш,
W – бесконечное оружие только для вашего корабля,
G – все primary goals считаются выполненными,
Shift + G – все secondary считаются выполненными,
Alt + G – все bonus goals считаются выполненными,
9 – перебрать вперед все secondary weapons,
Shift + 9 – перебрать назад все secondary weapons,
0 – перебрать вперед все primary weapons,
Shift + 0 – перебрать назад все primary weapons,
R – приказать перезарядить ракеты для выбранной цели.
Замечание: после включения кодов вы не сможете перейти на новую миссию.

DESTRUCTION DERBY 2

MACSrPOO – все трассы,
CREDITZ! – увидите любопытный мультик,
ToNyPaRk – увидите видео.

DETHKARZ

Введите коды в главном меню
itsasmallworld – Доступны все машины
kcolnu – Доступны все трассы
zrakhted – Доступно и то, и другое

DOMINION

Нажмите **Enter**, введите один из перечисленных кодов и вновь нажмите **Enter**.
lushee – увеличение рекламы,
infrared – открытые карты,
combustion – убить вражеские юниты,
zipper – быстрое строительство (воздействует также и на компьютерного противника).

ENTREPRENEUR

Только для режима Single Player: нажмите **Tab**, напечатайте один из нижеприведенных кодов и нажмите **Enter**.
zeropercentinterest – дает $10 000 000;
canyouspareadime – дает $100 000 000;
nomoneydown – дает $100 000 000;
iseelondoniseefrance – исследования во всех областях;
feelthatmojorising – дает по 10 ед. каждого ресурса;
idkfa – дает 99 ед. каждого ресурса;
hitmeagain – дает одну action card;
upmysleeve – дает полный набор карт;
impressme – окончание текущего исследования.

ESCAPE: OR DIE TRYING

Введите приведенные ниже коды на указанном экране. При правильном вводе кода вы услышите звуковой сигнал.

Для выбора уровня (появится после выбора новой игры и персонажа) наберите в главном меню lacrimosa.
Чтобы сыграть за Sophia, наберите в главном меню sophia.
Чтобы сыграть за Karma, наберите в главном меню karma.
Поставьте игру на паузу и для восполнения запаса энергии наберите xul.
Поставьте игру на паузу и для восполнения запаса маны наберите boz.
Поставьте игру на паузу и для получения полного запаса для всех четырех видов оружия наберите jbb.
Поставьте игру на паузу и для небольшого усиления всех имеющихся у вас видов оружия наберите math.
Поставьте игру на паузу и для небольшого усиления брони, всех видов оружия и уровней духа наберите grabo.
Поставьте игру на паузу и для получения максимального опыта наберите mumu.
Поставьте игру на паузу и для получения 50 жизней наберите alex.
Поставьте игру на паузу и получения всех заклинаний наберите rik.
Поставьте игру на паузу и усиления каждого полученного заклинания на одну звезду наберите vince.
Поставьте игру на паузу и получения всего-всего (всей энергии, маны, очков опыта, силы оружия, 50 жизней, по 4 звезды для каждого заклинания, усиления брони, уровней духа) наберите cachou.
Есть и несколько кодов непонятного назначения. Для их ввода вам придется вновь поставить игру на паузу. Теперь набирайте bar, birdy, odt. И попытайтесь понять, зачем это нужно.

FANTASY EMPIRE

Создавая новый персонаж, назовите его «JIM WARD». Он будет неуязвим, а также в конце каждого тура у него будет автоматически восстанавливаться магия и он получит много золота.

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

Идите в редактор игроков. Там измените имя любого игрока на указанные внизу слова, и появится Options Box.
dohdohdoh – «сумашедший» мяч,
eac rocks – большие головы у игроков,
footy – смешные жесты,
johnny atomic – увидите сами,
ur1ofus – невидимые стены.

FIGHTER'S ANTHOLOGY

Призовые миссии и самолеты

Зайдите в главное меню. Нажмите и держите три правые клавиши – Alt + Ctrl + Shift. Отпустите их и щелкните на пункте single mission. Теперь вам доступны все миссии из предыдущего Janes sims (их более ста). Вы также получаете возможность летать на «atomic moth» и на одном из видов летающих динозавров.

Призовые самолеты

Перед тем как начнете выбирать самолет из списка, нажмите и держите три правые клавиши – Alt, Ctrl, Shift.

34 страницы вместо 33

Находясь в «Create Pro Mission» нажмите и держите три правые клавиши – Alt + Ctrl + Shift, мышкой укажите на «Create Pro Mission». Продолжая удерживать Alt + Ctrl + Shift, щёлкните на меню «OBJECTS», а затем на «ALL».

Редактирование дополнительных миссий

В главном меню нажмите и держите три правые клавиши – Alt + Ctrl + Shift, выберите «PRO MISSION EDITOR». Войдя в редактор, вновь нажмите Alt + Ctrl + Shift и идите в «FILE/LOAD MISSION».

FINAL FANTASY 7

Копирование предметов

Для этого вам понадобиться материя W-Item. Взять ее можно на третьем диске, когда отряд на парашютах десантируется в Midgar. Войдя на станцию подземки в Sector 8, вы сможете или немного отойти от экрана (тогда наткнетесь на Turks), или пройти к экрану (тогда окажетесь на другой станции подземки). Выберите второе и идите дальше по туннелям, пока не упретесь в тупик. Там и лежит искомая W-Item материя.
Пусть персонаж с предметом, который вы хотите размножить, возьмет материю. Дождитесь первой же драки и на экране битвы выберите опцию W-Item. Выберите нужный предмет и нажмите OK для подтверждения своего выбора. Далее выберите человека, который получит предмет. При выборе второго предмета остановитесь как раз на том предмете, который собираетесь размножить. Нажмите OK для подтверждения, но

до выбора человека, который получит предмет, отмените все действия. Теперь количество предметов, который вы выбирали, увеличится на один. Этот трюк можно повторять до тех пор, пока нужных предметов не станет 99.

FOREVER LEGEND

Купите MORPH Potion за 1 000 золотых у человека, который находится к северу от города. Выпейте MORPH Potion И НЕ ВЫХОДИТЕ ЗА ПРЕДЕЛЫ ЭКРАНА, на котором находитесь. Как только Kilgaly станет похож на LINK, напечатайте эти коды! Учтите, что для отключения кода вам надо набрать его снова.
KSLENSBOY – Kilgaly оказывается в пузыре;
KSGIVEME – дает максимум денег (65535);
KSLIVEITUP – дает максимум HP (65535);
KSBADPOWER – дает максимум MP (65535);
KSCHICKEN – никаких боев на поле;
KSLIFESUCKS – мгновенная смерть;
KSITSTOEASY – заканчивает игру;
KSWOAHBABY – дает максимальную атаку (65535);
KSIAMGOD – дает вам все 4 заклинания;
KSROSHAMBO – испробуйте сами;
KSWHODIDIT – испробуйте сами.

FORMULA 1

Сохраните игру под следующими названиями:
SPEEDY – включится дополнительная трасса;
MUZFRANK – изменятся голоса в игре;
ASHCAKES – режим лавы.
Чтобы дополнительная трасса появилась в общем списке, сохранитесь под именем SPEEDY, потом начните Quick Race и покиньте гонку.

FRAGILE ALLEGIANCE

Начните игру, введите в командной строке:
FRAGILE /cKim.Jon.fmsti – для европейской версии игры,
FRAGILE /c.Osiris.fmsti – для американской версии игры.
Каждая из пяти нижеприведенных букв включает определенный код. Вы можете задействовать коды в любой комбинации. Например, «FRAGILE /cKim.Jon.mt» включает коды денег и изменения скорости игры.
f – построить все в один день;
m – лишние деньги;
s – увидеть все астероиды на карте;
t – изменить скорость игры с помощью **Alt + F8** (быстрее) или **Alt + F7** (медленнее);
i – просмотреть всю имеющуюся информацию об инопланетянах и торговле.

FROGGER

Для включения кодов поставьте игру на паузу в режиме «single player», напечатайте код. Внизу экрана вспыхнет надпись, показывающая, какой код вы включили. Чтобы выйти с уровня после введения кода, нажмите **Esc**.
NO MORE ROAD SPLATS – бесконечная жизнь,
SHOW ME MORE ZONES PLEASE – открыть все зоны,
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME – открыть все уровни.

FULL THROTTLE

Для того чтобы выиграть бой с байкерами на Old Mine Road, в момент схватки нажмите **Shift + V**.
Чтобы выиграть соревнование Destruction Derby, нажмите **Ctrl + C**.

GET MEDIEVAL

mpkfa – режим Бога,
mppos – показывает позицию,
mpfps – показывает частоту строк.

G-NOME

Во время компьютерной миссии (Mission computer) нажмите Ctrl + F1. Теперь вы можете вводить один или несколько следующих кодов. Внимание, все коды регистрозависимые (не путайте прописные и строчные буквы)!!! Правильно введённые коды будут подтверждены звуковым сигналом.
A Scramble On – возможность снятия скриншота нажатием Shift + Ctrl + правая кнопка мыши;
Oh No! Less Japan – активизировать клавишу Ion-Strike;
Range Goes Gory – все уровни;
Redtop Trod – можно выбрать все миссии одиночной игры из меню «mission»;
Half Libel – активизировать ключ телепортации;
Had A Nude On – активизировать ключ неуязвимости;
Brass Clue – активизировать ключ снаряжения (Amunition Key);
Chaste Coed – просмотр последнего видеоролика;
Rotted Drop – активизировать уничтожение цели (Destroy Target);

Horny Elk Leer – активизировать ключ «все цели на радаре»;
O'Sarge – сержант на тренировочных миссиях;
Swiss Throat – сменить здание цитадели на штаб-квартиру седьмого уровня.

Коды, применяемые во время игры

Ctrl + B – телепорт перед целью;
Ctrl + I – активизировать неуязвимость;
Ctrl + F – уничтожить данную цель;
Ctrl + P – все цели на радаре;
Ctrl +X – Ion-Strike;
Ctrl + Z – пополнить боеприпасы.

GRAND TOURING

Введите вместо своего имени:
GIMME8CARS – все машины;
MOREWELLY – делает машину более скоростной;
BONUSMOTA – суперавтомобиль;
CATCHUP – возможность ловить другие автомобили после вращения.

HALF-LIFE

Запустите игру с параметром в командной строке: «hl.exe -console». Это можно сделать, если отредактировать свойства ярлыка игры (добавить «-console» в «Target» или «Объект»). Или же запусить игру через «Run» («Выполнить») также с добавлением «-console». Теперь с помощью клавиши ~ (тильда) сможете переключиться в консольный режим и ввести следующие коды:
IMPULSE 101 – все оружие и патроны;
/GOD – неуязвимость;
/NOCLIP – свободное перемещение;

Выбор карты

/MAP xxxx – перейти к карте xxxx, где xxxx – название из приведенных ниже:

Режим одного игрока

c0a0; c0a0a; c0a0b; c0a0c; c0a0d; c0a0e; c1a0; c1a0a; c1a0b; c1a0c; c1a0d; c1a0e; c1a1; c1a1a; c1a1b; c1a1c; c1a1d; c1a1f; c1a2; c1a2a; c1a2b; c1a2c; c1a2d; c1a3; c1a3a; c1a3b; c1a3c; c1a3d; c1a4; c1a4b; c1a4d; c1a4e; c1a4f; c1a4g; c1a4i; c1a4j; c1a4k; c2a1; c2a1a; c2a1b; c2a2; c2a2a; c2a2b1; c2a2b2; c2a2c; c2a2d; c2a2e; c2a2f; c2a2g; c2a2h c2a3; c2a3a; c2a3b; c2a3c; c2a3d; c2a3e; c2a4; c2a4a; c2a4b; c2a4c; c2a4d; c2a4e; c2a4f; c2a4g; c2a5; c2a5a; c2a5b; c2a5c; c2a5d; c2a5e; c2a5f; c2a5g; c2a5w; c2a5x; c3a1; c3a1a; c3a1b; c3a2; c3a2a; c3a2b; c3a2c; c3a2d; c3a2e; c3a2f; c4a1; c4a1a; c4a1b; c4a1c; c4a1d; c4a1e; c4a1f; c4a2; c4a2a; c4a2b; c4a3; c5a1

Режим Multiplayer или Deathmatch

boot_camp; bounce; datacore
lambda_bunker; snark_pit
stalkyard; subtransit; undertow

Режим Hazard Course

t0a0; t0a0a; t0a0b; t0a0b1
t0a0b2; t0a0c; t0a0d

Взять предмет

Предмет можно взять при помощи команды /GIVE, введенной с консоли, но для этого нужно запустить игру с двумя параметрами «-dev -console» в командной строке.
/GIVE xxxx – взять предмет xxxx, где xxxx – название из приведенных ниже:
item_airtank; item_antidote; item_battery
item_healthkit; item_longjump; item_security
item_sodacan; item_suit
ammo_357; ammo_9mmAR; ammo_9mmbox
ammo_9mmclip; ammo_ARgrenades;
ammo_buckshot
ammo_crossbow; ammo_egonclip;
ammo_gaussclip
ammo_glockclip; ammo_mp5clip;
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357; weapon_9mmAR;
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow; weapon_crowbar;
weapon_egon
weapon_gauss; weapon_glock; weapon_handgrenade
weapon_hornetgun; weapon_mp5;
weapon_python
weapon_rpg; weapon_satchel; weapon_shotgun
weapon_snark; weapon_tripmine;
weapon_quantumdestabilizer

HARDWAR

Запустите игру, войдите в Controls option и запустите переконфигурацию джойстика. Выберите любою кнопку и смените ее значение на God Hanger. Теперь начните играть и нажмите переназначенную кнопку, чтобы получить доступ к оружию, деньгам, предметам. Но учтите: враги после этого за вами начнут охотиться с особым рвением.

HAVE A N.I.C.E. DAY 2

Поставив игру на паузу, вводите коды:

MACHTHREE – новый автомобиль с максимальной скоростью 600 км/ч;
IMPACT – неограниченные патроны в режиме deathmatch;
OVERKILL – в чемпионате режим weaponmode;
ALLOFF – выключить коды;
BUGGYBOY – отладочный режим, в котором можно использовать дополнительные коды:
A – автопилот;
F – отобразить Framerates;
G – переключение между автомобилями (не забудьте поставить на автопилот покидаемый вами автомобиль);
I – информационная система;
P – скриншот.

HERETIC 2

Для ввода кодов переключитесь в режим консоли (клавиша ~).
angermonsters – агрессивные чудовища;
aquaticape – включить наведение оружия;
crazymonsters – обезумевшие чудовища;
kiwi – режим хождения сквозь стены;
meatwagon – убить всех монстров, не являющихся боссами;
playbetter – режим Бога;
showcoords – показать координаты;
suckitdown all – все предметы;
suckitdown chicken – стать цыпленком;
twoweeks – получить Tome Of Power;
victor – убить всех чудовищ на уровне;
weapnext – выбрать следующее оружие;
weapprev – выбрать предыдущее оружие;
spawn[name] – вызвать указанный вместо [name] предмет, оружие или чудовище, где name может принимать значения:
item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmissile
item_weapon_phoenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation
item_defense_meteorbarrier
item_defense_polymorph
item_defense_powerup
item_defense_ringofrepulsion
item_defense_shield
item_defense_teleport
item_health_full
item_health_half
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half
item_puzzle_canyonkey
item_puzzle_cloudkey
item_puzzle_cog
item_puzzle_crystal
item_puzzle_dungeonkey
item_puzzle_highpriestesskey
item_puzzle_highpriestesssymbol
item_puzzle_hive2amulet
item_puzzle_hive2gem
item_puzzle_hive2spear
item_puzzle_minecartwheel
item_puzzle_ore
item_puzzle_plazacontainer
item_puzzle_potion
item_puzzle_refinedore
item_puzzle_shield
item_puzzle_slumcontainer
item_puzzle_tavernkey
item_puzzle_tome
item_puzzle_townkey

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

Коды вводятся во время игры:
101111 – больше золота,
101495 – мгновенное исследование местности,
123456789 – получите удачу (Good luck),
1313 – мгновенное поражение в сценарии,
1911 – переход на последний уровень,
32167 – получите пять черных драконов (для выбранного героя),
844690 – больше кристаллов,
844691 – больше руды,
8675309 – открыть карту,
899101 – больше драгоценных камней (gems),
911 – мгновенная победа в сценарии.

HEXPLORE

Эти коды можно ввести в любой момент игры.
Mister White – режим Бога
Rat Race – восстановление жизни
Talking To Me – убить всех врагов
I'll Take You There [номер уровня] – перенос на нужный уровень
My Drug [номер] – боезапас для указанного оружия
Satisfaction – выбранный герой получает вре-

менную возможность быстрее работать оружием (weapon speed)
Think Positive – выбранный герой получает временную возможность наносить удары двойной силы
What A Difference – выбранный герой получает временную возможность передвигаться быстрее
Glory Day – убрать туман
Show – показать местонахождение курсора

HOUSE OF THE DEAD

В главном меню, зажмите **Ctrl** и напечатайте:
SKIDMARX – включить код и редактирование показателей персонажа;
CREATURE – включить тест.

Слабые места у боссов

Boss 1: стреляйте в красный участок слева на груди у этого монстра. Когда его броня разломится, стреляйте в его тело, и он станет настоящим трупом. Но будьте осторожны: когда он сойдет с ума, тогда он постоянно будет размахивать посохом Blood-Blade.
Boss 2: стреляйте Gargoyle в живот, пока она не упадет на землю. Но берегитесь ее слуг – летучих мышей.
Boss 3: стреляйте Giant Spider в лицо. Берегитесь паутины, которую он будет бросать в вас.
Final Boss: с этим придется повозиться. Стреляйте ему по ногам, бедрам или в туловище. Берегитесь его огненных шаров – они очень сильные.

ICARUS

Чтобы убить врага с одного удара, перед атакой напечатайте «Baby».
Чтобы не тратить HP/MP, перед атакой напечатайте «Waac».
Для получения денег напечатайте «Jjun».

INCOMING

Зажмите **Shift** и напечатайте:
WIREWEWAITING – отключение текстур,
WHATSTHEPOINT – точечная графика,
SOLIDASAROCK – неуязвимость,
FLATBROKE – отключение теней,
GOURAUD – включение затемнения по Гуро,
OLDMACDONALD – защита ферм,
FLYMETOTHEMOON – гонки на Луне,
HAVEALL – получаете все,
SUPERDAISY – один выстрел убивает их всех,
SUPERSHOOT – тоже самое, что и SUPERDAISY,
INVUNERABILITY – неуязвимость,
INFINITELIVES – бесконечные жизни,
INFINITEWEAPONS – бесконечное оружие,
MASTEROFTHEUNIVERSE – изменяет текстуры.
Клавиши, включающие/выключающие коды:
F2 – легкий выстрел,
F3 – неуязвимость,
F4 – бесконечные жизни,
F5 – бесконечное оружие,
F6 – «умная» бомба (Smart bomb),
F7 – выход из игры,
F8 – сохранение данной ситуации,
F9 – презагрузка сохраненной ситуации,
F10 – вкл./выкл. синхронизации кадров,
F11 – начать заново.

INDEPENDENCE DAY

1. В MAIN MENU выберите OPTIONS.
2. Выберите PLAYER NAME.
3. Напечатайте (без пробелов) RADARMY и выберите END.
4. Выберите EXIT из меню OPTIONS и вернитесь в MAIN MENU.
5. Нажмите **Ctrl** + **Right Shift** + **8** на основной клавиатуре, и окажетесь в CHEAT MENU.

Другие коды надо ввести вместо имени игрока:
LIVE FREE – неуязвимость;
TOURIST – выбор уровеня;
GO POSTAL – бонус «Damage», все оружие, быстрая перезагрузка;
FOX ROX – выбор уровня;
MR HAPPY – выбор самолета;
KYRA NR – включает все вышеприведенные коды;
BRENDAN QR – делает то же самое;
DOOFUS – делает то же самое (все коды);
GREG FM – делает то же самое (все коды).

KLINGON HONOR GUARD

Нажмите **Tab**, затем напечатайте эти коды:
allammo – Дает вам 999 патронов для всех имеющихся видов оружия
behindview 1 – Посмотреть на себя со стороны
behindview 0 – Отменить предыдущий код
flush – Перегрузить «плохие» текстуры (мусор) на стенах или существах
fly – Режим полета
ghost – Режим хождения сквозь стены
god – Режим Бога
hideactors – Спрятать всех чудовищ, оружие и предметы
hideactors – Показать всех чудовищ, оружие и предметы

invisible0 – Отключить невидимость
invisible1 – Включить невидимость
killall <monster name> – Убить чудовище
killpawns – Убить всех чудовищ
open <map name> – Выбор уровня
playersonly – Отключить таймер
slomo <number> – Установить скорость игры (нормальная скорость – 1)
summon <item> – Получить оружие или предмет
suicide – Самоубийство
walk – Отключение режимов полета и хождения сквозь стены

Вызвав консоль клавишей ~ (тильда), напечатайте:

summon klingons.<item>, где <item> может быть:
Daktagh (оружие 1)
Disruptorpistol (оружие 2)
Disruptorrifle (оружие 3)
Assaultdisruptor (оружие 4)
Spinclaw (оружие 5)
Grenadelauncher (оружие 6)
Rocketlauncher (оружие 7)
Sithhar (оружие 8)
Particlecannon (оружие 9)
Batleth (оружие 10)
Cipherkey
Genetickey
Palmkey
Passcardkey
Retinalkey
Combatarmor
Combatgoggles
Communicator
Gagh
Tricorder
Vacsuit

LBA 2

Нажмите **Esc**, и в меню напечатайте:
LIFE – полная жизнь;
MAGIC – полная магия;
FULL – полная жизнь, магия и Clovers;
GOLD – 50 монет;
SPEED – частота кадров;
CLOVER – Clover;
BOX – Clover Box;
PINGOUIN – Meca-Penguin.

LORDS OF MAGIC

Нажмите **Ctrl** + \, потом напечатайте:
Jackpot – получите 200 золотых, кристаллы и эль;
Marathon – 1 000 очков движения выбранной группе;
Puff – дракон;
Hocuspocus – все доступные заклинания и 1 000 очков маны выбранной группе.

LORDS OF MAGIC: SPECIAL EDITION

Во время игры зажмите **Ctrl** и нажмите **C**. Появится окно кодов, в котором вам надо набрать bingo. Получите 200 gold, 200 ale и 200 gems.

M.A.X.

Напечатайте во время игры (не забудьте про квадратные скобки):
[MAXAMMO] – выбранному юниту восстанавливают боекомплект,
[MAXSPY] – открывает месторасположение всех врагов (и животных тоже),
[MAXSTORAGE] – полностью заполняет трюмы перевозчиков сырья,
[MAXSUPER] – выбранный юнит достигает 30-го уровня,
[MAXSURVEY] – открывает месторасположение ресурсов.

M.A.X. 2

Во время игры напечатайте (не забудьте про квадратные скобки):
[maxspy] – увидите всех врагов (и животных);
[maxstorage] – получите максимум сырья;
[maxsurvey] – увидите все месторождения полезных ископаемых на карте;
[maxsuper] – доводит показатели выделенного солдата/машины до максимума.

MECH COMMANDER

Сначала создайте в главной директории (там, куда вы установили игру; по умолчанию это C:\Program Files\FasaInteractive\MechCmdr) файл с именем «buymechcommander.2».
ЕСЛИ ЭТОТ ФАЙЛ НЕ СОЗДАТЬ, КОДЫ НЕ БУДУТ РАБОТАТЬ!
Во время прохождения задания напечатайте:
lorrie – восстанавливает боезапас (хорошо для ракет и автопушки);
osmium – включает режим Бога (неуязвимость);
CTRL-ALT-W – переход на экран «Mission Sucessful» (победа);

lordbunny – дает неограниченную артиллерийскую поддержку (artillery strikes). Нажмите **B** и щелкните левой клавишей мыши для наведения;
mineeyeshaveseentheglory – ракрывает всю карту;
deadeye – у всех пилотов показатель «Max Gunnery» (точность стрельбы) поднимается до максимума;
framegraph – вообще-то это не код, но зато в инструкции о нем ничего не сказано. Он показывает частоту смены кадров игры.
Еще один вариант кодов:
при помощи патча сделайте себе версию игры 1.8. Создайте в основной директории (куда установили игру) файл с именем «ixtlriimceourl» путем копирования и последующего переименования файла «windows.fit».
Теперь вам будут доступны коды, вводимые в режиме подготовки к заданию (когда вы покупаете Мехи и оружие):
poundofflesh – добавляет 1,000,000 Resource Points;
rockandrollpeople – убирает ограничение на тоннаж десанта (Drop Weight Limit).
Но помните: все вышеуказанные коды были сделаны лишь для режима отладки и при их применении есть очень большой риск подвесить компьютер. МЫ ВАС ПРЕДУПРЕДИЛИ!

MUZZLE VELOCITY

money – получите $5 000 (код вводится на экране инвентаря);
moon – позволит избежать вражеских ракет;
design – вводится на этапе размещения перед началом миссии. Теперь вы сможете редактировать танковые соединения и многое другое с помощью **правой кнопки** мыши. Позволяет получить огромное численное превосходство над противником.

NAM

NVAGOD – Режим Бога
NVACALEB – Режим Бога
NVASHOWMAP – Показать всю карту
NVABLOOD – Даёт все оружие
NVUNLOCK – Открывает все замки
NVAMATT – Кое-что передадут по радио
NVACLIP – Можно ходить сквозь стены
NVALEVEL### – Переносит на уровень, пример: NVALEVEL205 – эпизод 2, уровень 5.
Для тех, у кого игра конфликтует с видеокартой: зайдите в папку NAM и откройте NAM.cfg.
ScreenMode
Chained – 0
Vesa 2.0 – 1
Screen Buffered – 2
Tseng optimized – 3
Paradise optimized – 4
S3 optimized – 5
RedBlue Stereo – 7
Crystal Eyes – 6
ScreenMode = 1
Попробуйте найти наилучшую конфигурацию для вашего компьютера.

NEED FOR SPEED 3

Эти коды вводятся в любом меню:
rushhour – во время гонки на дороге много других машин,
empire – гонка на трассе Empire City,
elninor – гонка с машиной El Nino,
merc – гонка с Mercedes CLK GTR,
gofast – в режиме Single Race ваша машина ездит ОЧЕНЬ быстро,
allcars – можно выбирать все машины, включая и Pursuit Vehicles.

Напечатайте любой из кодов и щелкните на RACE.

go01 – Miata,
go02 – Toyota Landcruiser,
go03 – Cargo Truck,
go04 – BMW 5 Series,
go05 – 71 Plymouth Cuda,
go06 – Ford Pickup with Camper Shell,
go07 – Jeep Cherokee,
go08 – Ford Fullsize Van,
go09 – 64/65 Mustang,
go10 – ~66 Chevy Pickup,
go11 – Range Rover,
go12 – School bus,
go13 – Taxi – Caprice Classic,
go14 – Chevy Cargo Van,
go15 – Volvo Station Wagon,
go16 – Sedan,
go17 – Crown Victoria Cop Car,
go18 – Mitsubishi Eclipse Cop Car,
go19 – Grand Am Cop Car,
go20 – Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle,
go21 – Cargo Truck (то же, что и код 03).

NHL '99

Введите во время игры:
MANTIS – у игроков длинные ноги, руки, шеи;

NHLKIDS – игроки ростом с детей;
HOMEGOAL – гол в ваши ворота;
AWAYGOAL – гол в ворота врага;
PENALTY – нарушения правил, объявляют пенальти;
INJURY – увечья;
ZAMBO – на лед выходят Zamboni;
VICTORY – на катке зажигается салют;
FLASH – вспышки камер;
SPOTS – включаются прожекторы;
CHECK – при контакте игроков на льду автоматически начинается силовая борьба;
GRAB – при контакте игроков на льду один из них будет удерживать соперника клюшкой.

Выберите CREDITS и вводите эти коды:

STANLEY – заставка;
EAEAO – вы играете за команду EA;
ULTIMATEJUDGE – позволяет использовать TCP/IP протокол для игры;
WARP9 – небольшое ускорение игры;
EAONLINE – возможность игры через Интернет;
HEADBONE – игроки с большими головами;
BUFFED – громадные игроки;
1999 – видеозаставка игры за кубок Стенли;
QUICKER – все игроки более становятся лучше и быстрее;
NOBODY – пустая арена;
GULLIVER – необычные вратари;
CRANKIT – разблокировать все возможные разрешения для D3D (не каждая видеокарта сможет вытянуть все возможные разрешения).

Создавая игрока, введите одно из нижеперечисленных имен, и вновь созданный игрок будет иметь заполненные атрибуты.

Dave Warfield, Funky Swadling, Cory Yip, Bryce Cochrane, John Rix, Jeff Dyck, Trent Shumay, Jeff Mair, Paul Martin, Andy Harris, Chris Deas, Lance Wall, Mark Lesser, Hong Chin, Trent Shumay, Bruce McMillan.

NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALLENGE

В игре есть скрытые игроки, получить доступ к которым можно, введя их инициалы (Ф. И. О.) и день рождения.

Ted Barber: BAR, Dec 5.
Heather Beach: HAB, Mar 24.
Steve Beran: SAB, Aug 29.
Chris Bobrowski: ME_, May 12.
Ed Boon: EJB, Feb 22.
Matt Booty: MVB, Apr 18.
John Carlton: JMC, Aug 5.
Jay Cohen: JNC, June 4.
Matt Cooney: MJC, June 6.
Xion Cooper: XC_, Aug 9.
Steve Correll: RSC, Sept 16.
Pat Cox: PGC, Apr 11.
Bill Dabelstein: DOZ, Dec 31.
Kevin Dale: J_R, Sept 15.
Matt Davis: MJD, Aug 19.
Warren Davis: WBD, Aug 17.
Sal Divita: SAL, Feb 2.
Paul Dussault: PGD, Dec 17.
Brian Eddie: BRE, Apr 20.
Nik Ehrlich: NIK, Nov 17.
Joan Faux: JBF, July 17.
Bridgitte Fedesna: BMF, May 9.
Jennifer Fedesna: JKF, Feb 25.
Eddie Ferrier: EF_, June 10.
Pat Foley: PJF, Dec 23.
Ray Gay: RMG, Aug 11.
Eugene Geer: OEG, Nov 5.
Jim Gentile: JPG, Jan 23.
Tony Goskie: TWG, Dec 7.
Jim Greene: JDG, May 31.
Evil Haeger: JH_, July 13.
Jack Haeger: JEH, July 13.
Jack H. Haeger: HAH, Jan 6.
Jennifer Hedrick: JJH, May 3.
Jon Hey: JWH, Sept 20.
Gordie Howe: G_H, Mar 31.
Craig Janney: C_J, Sept 26.
Eugene Jarvis: EPJ, Jan 27.
Jeff Johnson: JBJ, Nov 4.
Ed Keenan: EJK, Apr 10.
Al Lasko: AL_, Aug 31.
Mark Loffredo: ML_, May 25.
John Lowes: JML, Nov 4.
Andy Lycke: AL_, Nov 23.
Mike Lynch: MJL, Feb 28.
Ray Macika: REM, Mar 26.
Luis Mangubot: LM_, Apr 18.
Martin Martinez: MAM, Aug 7.
Cary Mednick: CMM, July 2.
Tony Metke: ARM, July 19.
Dave Michicich: DLM, Aug 6.
John Newcomer: JRN, June 18.
Mike Ossian: OTT, Jan 11.
Sheridan Oursler: SNO, Jan 3.
Mark Penacho: MDP, Jan 13.
Carlos Pesina: CCP, Nov 15.
Jeff Peters: JTP, Dec 15.
Jim Rohn: JR_, May 22.

Maryann Rohn: MAC, July 7.
Rebecca Scott: RS_, Sept 27.
Ross Shaffer: FRS, Apr 13.
Glenn Shipp: GWS, June 11.
Jake Simpson: JMS, Feb 22.
Jason Skiles: JMS, July 29.
Kevin Stevens: KMS, Apr 15.
Sidney Strong: SID, Feb 12.
Dan Thompson: DJT, June 4.
Art Tianis: AJT, Oct 23.
Jim Tianis: DJT, Oct 20.
John Tobias: TOB, Aug 24.
Josh Tsui: CET, Nov 28.
Mark Turmell: MJT, Mar 22.
Mike Vinikour: MJT, Mar 22.
Mike Waldron: MJW, Jan 9.
Ken Williams: WKW, May 30.
Christa Woss: CLW, July 9.
Dave Zab: ZAB, May 28.
Zarley Zalapski: ZBZ, Arp 22.

NIHILIST

Для получения бесконечного количества ракет: Купите корабль с двумя ракетными отсеками. Выберите приглянувшуюся вам ракету и купите ее (вы должны купить только одну-единственную ракету). Выберите ракету, нажав сразу обе клавиши мыши (как будто вы загружаете оба отсека). Если вы все сделали правильно, то у вас в отсеках будет по ракете и еще ракета останется у вас «на руках», при этом счетчик будет показывать x0. После этого идите в первый Karral. Дальше вам не придется покупать ракеты выбранного типа. Вы можете повторить этот трюк со всеми другими типами ракет.

POPULOUS: THE BEGINNING

Сначала нажмите клавиши Tab + F11, затем наберите пароль «byrne». Теперь во время игры можете нажимать следующие клавиши:
Tab + F3 – все заклинания;
Tab + F4 – всё строительство;
Tab + F5 – полная мана.

PRIVATEER 2

Во время космического полета нажмите **Alt + N** – перейдете на навигационный экран. Далее нажмите **F** и вводите коды:
NO TALENT – неуязвимость,
REP ME UP – ремонт оружия и щитов,
PETY PETY – восполнение топлива для ускорителя (afterburner),
CHILL OUT – охлаждение оружия,
NAPALM – неограниченные ядерные бомбы.
Для подтверждения кода нажмите **Enter**. Коды будут продолжать действовать, пока вы не приземлитесь на планету.

RAILROAD TYCOON 2

Нажмите **Tab**, курсор станет маленьким, затем введите код:

BigfootGold	BigfootSilver
BigfootBronze	Bigfoot
BoBo	King of the hill
Cattle futures	Powerball
Slush fund	Let me in
Speed Racer	AMD103
Casey Jones	Show me the trains
Overtime	Viagra

RECOIL

Во время игры нажмите Ctrl + X, после чего можете вводить пароли:
Cavalry – неуязвимость;
Hemmit – доступность всего оружия;
Medic – усиление защиты.

REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

rdhounddog – режим Бога.
rdall – все оружие, патроны, предметы и ключи.
rdmeadow### – перенос на выбранный уровень (# – эпизод, ## – уровень).
rdview – включение режима обзора (F7).
rdunlock – открыть все замки.
rditems – получите все предметы.
rdrate – показать частоту кадров.
rdskill# – изменить уровень сложности (# – номер уровня).
rdcritters – чудовища оживают после того, как вы их уложите.
rdshowmap – показать всю карту.
rdelvis – режим Бога.
rdclip – режим прохождения сквозь стены.
rdguns – все оружие.
rdinventory – все предметы.
rdkeys – все ключи.
rdjoseph – получить мотоцикл.
rdmrbill – нанести себя тяжкое ранение.
rdrhett – мгновенная смерть.
rdaaron – режим гриба.
rdnocheat – выключить все введенные коды.
rdwoleslagle – включение режима пьянства (мгновенно напиться/мгновенно протрезветь).

rdmikael – все предметы.
rdgreg – получить лодку.
rdarijit – получить лодку.
rddonut – получить лодку.
rdkfc – режим курицы.

RELOADED

Код вводите в начале игры в режиме паузы:
RLSEFISGOD – активизация скрытого меню, которое позволит пропустить уровень, выбрать оружие, пополнить здоровье, боеприпасы и т. п.
RLGOD – неуязвимость.

RETURN FIRE 2

Выбор карты Перейдите на экран выбора карты. Далее щелкните на четырех болтах на коробке в верхнем правом углу (где показано ваше имя) в следующем порядке: верхний левый, верхний правый, нижний левый, нижний правый. Теперь курсорными стрелками выберите нужную карту.

Осколки «Easter egg»
Во время игры нажмите **~ (тильда)** и наберите «easter!». Теперь все уничтоженные объекты вместо осколков будут оставлять Easter eggs.

Джип-самоубийца
Находясь в командном бункере, нажмите **~ (тильда)** и напечатайте «fubar!». Появится новый джип, на котором имеется 1000-фунтовая бомба. Этот джип взрывается от одного точного попадания противника. Учтите, что все звания и медали отключаются, пока действует этот код.

SCREAMER 2

В главном меню введите эти коды:
CHMPA – доступны все чемпионаты,
MRTRK – доступны все трассы,
TACAR – призовая машина,
TBCAR – призовая машина,
TCCAR – призовая машина,
TDCAR – призовая машина.

SETTLERS 2

Для первой версии игры введите «Thunder». Это даст вам возможность строить все, что угодно. При включенном коде вы увидите и восклицательный знак. Нажмите **F7** – и сможете просмотреть всю карту.
Для версии игры 1.51 введите код «Winter». Он позволит вам делать все то же самое, что и код «Thunder», но теперь вы еще сможете построить на своей территории новую HeadQuarters.

SHADOWMASTER

В главном меню нажмите **F2** + **F3**. Вы должны увидеть сообщение «Cheats On». Затем нажмите **+ (плюс)** и **Backspace** для набора кодов.
SCOUSER – разрешает клавиши Playtester,
TURBO – режим Turbo,
EVERY LEVEL SAVE – можно записаться после каждого уровня,
ALLOW SINGLE – одиночный игрок в MultuLevel,
PAPARAZZI – нажмите **Insert** для записи экрана в файл (в C:\TEMP\PIX),
THE WHOLE OF CREATION – все секреты выключены.
Клавиши Playtester:
Shift + F9 – пропустить уровень,
F11 – патроны,
F12 – здоровье.

SHADOWS OF THE EMPIRE

Выбор уровня

На экране выбора уровня введите этот код частями по две буквы (т. е. удерживайте клавиши двух последних букв одновременно нажатыми в течение секунды).
RU NO TT* WI TH XI ZO RS
* Замечание: напечатайте «T» один раз, затем еще раз, далее снова вводите по две буквы одновременно (т. е. нажмите WI и удерживайте их в течение секунды, потом переходите к следующей паре букв).

Max Challenge Point

Когда вы покинете город Mos Eisley (эпизод с гонками на воздушных «мотоциклах») и окажетесь в Dune Sea, поверните на 90 градусов налево и езжайте прямо. Вы вскоре увидите маленький квадрат, а в нем – Макса (из игры «Sam & Max Hit the Road»).

SHATTERED STEEL

Во время игры нажмите Enter и введите эти коды (учтите, что добытое таким образом оружие вам придется подбирать с земли):
BCUA – получите large rocket 18 pack,
BIGONES – получите 70 mm gat,
BLIPPLEBLOOPS – получите Rapid Laser,
CAPONE – Creates five gnats to aid you,
CGQ – получите large rocket 8 pack,
CHERNOBYL – получите ракету NUKE,
DINGLEBERRY – получите Heavy Laser,

DOGAN – получите 120 howitzer,
EATMYSHORT – получите Mortar,
FISHHEADS – получите IR Missile,
FNORD – получите 120 howitzer,
GFY – получите small rocket 18 pack,
GONZALES – ваш робот станет двигаться быстрее,
HARDCORE – получите 30 mm gat,
HENCHMAN – вам в помощь дается один Shiva,
IMOUTTAHERE – завершение миссии,
KICKSOMEBUTT – получите Heavy plasma и small rocket 64,
KWAHAMOT – получите Radar missile,
LOCKANDLOAD – все виды оружия с полным боекомплектом,
NUMBERCHANGER – получите Rolling mine,
RATSNEST – получите Medium Laser,
RODRIGO – вам в помощь даются два легких вертолета,
SMITE – уничтожить выбранную цель,
STOOL – получите Mine Launcher,
Teleport <1-512> <1-512> – перенести вас в любую точку карты.

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Нажмите **T** и введите коды:
MPGOD – режим Бога,
MPKFA – полные боекомплект для всего оружия, броня и здоровье,
MPHEALTH – полное здоровье,
MPAMMO – полные боекомплект для всего оружия,
MPARMOR – полная броня,
MPCLIP – вкл./выкл. режим хождения сквозь стены,
MPPOS – вкл./выкл. отображение местонахождения,
MPCAMERA – вкл./выкл. изменение вида камеры,
MPLIGHTSCAPE – вкл./выкл. изменение яркости.

SIN

Прежде чем вводить код, нажмите клавишу ~ (тильда).
Give Thrallgun – два секретных оружия, поочередно вызываемых нажатием клавиши M;
/health 999 – 999 ед. здоровья;
/wuss – все оружие;
/superfuzz – бессмертие;
/nocollision – свободное перемещение;
/wallflower – монстры вас не замечают;
/spawn magnum – дает Magnum;
/spawn shotgun – дает Shotgun;
/spawn assaultrifle – дает Assaultrifle;
/spawn rocketlauncher – дает Rocketlauncher;
/spawn sniperrifle – дает Sniperrifle;
/spawn heligun – дает большой пулемет;
/spawn reactiveshields – реактивный щит;
/spawn rockets – ракеты;
/spawn coin – монета;
/spawn health – аптечка;
/spawn cookies – дает упаковку пирожных;
/spawn lensflare – световой эффект.

SPACE JAM

Для запуска кодов в игре Space Jam нужно ввести их после «SJ» в командной строке, когда запускаете программу (с пробелами между словами). Например: «sj little_toons». Если вводите более одного кода, также разделяйте их пробелами. Например: «sj little_toons little_monstars superjumps».

КОДЫ

little_monstars – уменьшает монстров,
little_toons – сокращает отряд,
big_monstars – увеличивает монстров,
big_toons – увеличивает отряд,
alwaysmakeshot – постоянная стрельба,
fastgame – увеличить скорость игры,
turbofly – нажимать Турбо при каждом прыжке,
fadeaways – прыжок в любом направлении,
noinbounds – никогда нет прибывающих шаров,
superpush – суперсильный удар,
superjump – суперсильный прыжок,
noai – использовать секреты в игре наугад.

SPEARHEAD

Для получения неуязвимости во время игры зажмите **S** + **P** + **E** + **A** + **R** + **H** и нажмите **Backspace**.

SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY

Выбор миссии

Уберите файл «savedata.txt» из директории игры, и вы получите доступ ко всем миссиям.

Неуязвимость

Нажмите Alt + Shift + V, после чего нужно выбрать в меню инвентаря «Viewmaster». В результате у вас, помимо всего прочего, обновится время.

Тренировочный режим

Чтобы войти в режим тренировки, в начале любого уровня нажмите клавишу T.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

CREDITS – кредиты;
LEIAWRKOUT – активизация «Force Feedback» для джойстика;
GUNDARK – модифицированое управление режимом «Force Feedback» джойстика;
CHICKEN – игра как на AT-ST;
DIRECTOR – позволяет просмотреть все cutscenes;
MAESTRO – позволяет прослушать все звуковые темы;
IAMDOLLY – неограниченные жизни;
TOUGHGUY – получить все power-ups.

STARCRAFT: BROOD WAR

Коды вводятся во время игры после нажатия клавиши Enter (ввод также подтверждается нажатием Enter).
Black Sheep Wall – раскрыть карту;
Breathe deep – получить 500 единиц Vespene Gas;
Food for thought – возможность строить юниты без учета продовольствия;
Game over man – проиграть игру;
Medieval man – задействовать все апгрейды на конкретный юнит;
Modify the phase variance – все здания доступны для постройки;
Noglues – запретить врагам использовать магию;
Operation CWAL – ускорение постройки зданий и боевых единиц;
Ophelia – нажмите **Enter**, а затем наберите название миссии, куда хотите переместиться. В STARCRAFT название миссии состоит из названия расы и номера миссии, а в STARCRAFT: BROOD WAR вначале еще добавляется буква «x». Например: xterran1, xterran2, xzerg1, xzerg2, xprotoss1, xprotoss2, и так далее;
Power overwhelming – режим неуязвимости (God Mode);
Radio free zerg – скрытая песня зергов (доступна если играете за зергов);
Show me the money – 10 000 единиц газа и 10 000 единиц минералов;
Something for nothing – задействовать все апгрейды;
Staying Alive – вы никогда не завершите миссию;
The Gathering – бесконечная мана для всех использующих ее единиц;
There is no cow level – выиграть миссию;
War aint what it used to be – выключить режим карты «fog of war» («туман войны»);
Whats mine is mine – минералы.

SYNDICATE WARS

Вместо своего имени наберите pooslice. Вы услышите звук – коды будут работать. После вы можете исправить свое имя. В меню, где вы исследуете оружие и защиту, нажмите:
U – исследования завершатся сразу же;
O – дополнительные опции в меню исследований.
Во время игры нажмите:
Alt + T – телепортировать агента в любое место;
Alt + C – закончить уровень;
Alt + Q – оживить Agents и Zealots;
Shift + Q – оружие и бессмертие;
Q – полная защита, оружие и боеприпасы.

TEST DRIVE 5

Чтобы воспользоваться этими кодами, вы должны сначала добиться занесения вашего времени на экран «high score» (не забудьте включить checkpoints в меню OPTION).
knacked – «обратные» трассы
whoooosh – нитро (не забудьте подавать звуковой сигнал HORN во время гонки)
mjcim.rc – маленькие машины
sausage – призовые машины
После ввода кодов не забудьте также сохранить свою игру, иначе вам придется вводить коды заново всякий раз при начале игры. Кроме этого, если вы задействовали код «нитро», не применяйте его, пока не переключитесь на вторую или третью передачу. Иначе вас будет заносить.

THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL

Идите в директорию, куда вы установили игру на жесткий диск, найдите там файл Z.cfg.
Откройте этот файл и добавьте строку: cheatmode 1.
Начните игру и, находясь в подземелье, нажмите **Ctrl** и **F4**, чтобы включить режим бога.
Alt и **F11** вернут вас на то место, где вы стояли в последний раз, если вы провалились в стену (черноту) и можете выбраться оттуда (иногда надо нажать клавиши по нескольку раз).
Ctrl и **F1** включает все карты, но что это дает – неясно.

THE FIFTH ELEMENT

Введите эти коды в главном меню, затем выберите «New Game» – и получите желаемый результат.
ralph – Произвольный выбор уровня
david – Бесконечный боезапас для оружия
olivier – Все виды оружия
fanette – Все предметы
benoit – Все фильмы
jerome – Щит
joel – Включить все другие коды разом

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

Нажмите **« (кавычки)** и введите коды:
avatargod – управляемый вами персонаж бессмертен,
teamgod – бессмертна вся команда,
bignoggin – у персонажей большие головы,
meganoggin – у персонажей огромные головы,
explore – отключить условия победы,
turnpunchkick – плоские персонажи,
5fingerdiscount – полный боекомплет,
clodhopper – у персонажей большие руки и ноги,
nobrainer – отключить искусственный интеллект,
debugkeys – режим Debug,
1-900 – включить тяжелое дыхание,
stumpy – деформировать персонажи,
silentbutdeadly – включите и увидите.

Коды режима Debug

Нажмите **« (кавычки)**, затем введите «debugkeys». Для включения кодов Debug нажмите **Enter**, нажмите **F10**, затем нажмите:
[**F12**] – пропуск уровня,
[**F7**] или [**F8**] – самоубийство,
[**F6**] – изменить обзор камеры,
[Comma], [Period], или [/] – изменить угол обзора камеры.

TOMB RAIDER 3

В доме Лары сзади платформы возле бассейна есть включатель. Когда вы его нажмете, пройдет мультик, показывающий вам новый рычаг. Дерните за этот рычаг, быстро перекувыркнитесь, бегите к противоположному концу зала и сделайте затяжной прыжок. Если успеете, то попадете в комнату, битком набитую трофеями прошлых приключений Лары (там будут и голова динозавра, и кинжал Ксиана).

Пропуск уровня

– Вытащите пистолеты
– Сделайте шаг назад
– Сделайте шаг вперед
– Присядьте (Duck) и встаньте
– Повернитесь вокруг своей оси 3 раза
– Прыгните вперед

Все оружие

– Вытащите пистолеты
– Сделайте шаг назад
– Сделайте шаг вперед
– Присядьте (Duck) и встаньте
– Повернитесь вокруг своей оси 3 раза
– Прыгните назад

TONIC TROUBLE

Напечатайте во время игры:
SUPERED – большой и сильный герой,
MODEFLY – полет,
FULLLIFE – полная жизнь,
ALLPOWERS – все полезные предметы.

TOTAL ANNIHILATION

С помощью этой хитрости можно освоить строительство юнитов, которые по задумке авторов должны быть построены с помощью «Advanced Construction units» и «Construction units». Выберите юнит и нажмите **Enter**. В окне сообщений вы должны выбрать «commander» и опять нажать **Enter**. Теперь вы можете увидеть, что вам доступны для строительства даже такие юниты, как Big Bertha's, Guardians и Warlord. На некоторых версиях игры вы сможете строить некоторые полезные юниты с помощью «Advanced shipyard».

Во время игры нажмите **Enter** и напечатайте коды (все коды, кроме ненужных и RADAR, LIGHT, SING, работают только во многопользовательском режиме и skirmish):
+ATM – дает 1 000 метала и энергии;
+CDPLAY – то же, что и +CDSTART (чуть быстреее);
+CDSTART – включает музыку с CD;
+CDSTOP – выключает музыку с CD;
+CLOCK – показывает время игры;
+CONTROL # – дает вам возможность управлять другим skirmish AI, где # – 0-3;
+DOUBLESHOT – все виды оружия наносят двойный урон;
+HALFSHOT – все виды оружия наносят лишь половины нормального урона;
+ILOSE – вы проигрываете;
+IWIN – вы побеждаете;

+KILL – убивает все войска (включая и ваши собственные);
+LIGHT 1000 – здания становятся темнее;
+LOS – то же, что и +NOWISEE (чуть быстрее);
+NOENERGY – запас вашей энергии понижается до 0;
+NOMETAL – запас вашего металла понижается до 0;
+NOSHAKE – экран не дрожит при взрывах;
+NOWISEE – полная карта и отключается ограничение на радиус видения;
+SHADOW – вкл./выкл. тени объектов;
+SING – ваши воины «поют», когда получают приказ;
+SOUND3D – включение 3D-звука;
+SWITCHALT – позволяет переключаться между отрядами при помощи только клавиш с цифрами.

Получение доступа к заданиям во время кампании

Во-первых, вы всегда можете выбрать следующее задание, даже если и проиграли.
Во-вторых, вы можете сделать вот что:
щелкните на иконке Single Player. Когда появится страница Single Player Game, напечатайте DRDEATH. Между строками Load Game и Previous Menu появится косточка с эмблемы Cavedog Entertainment. Щелкните на косточку – и попадете в особое меню Play Any Game. Теперь выбирайте любое задание.

TRESPASSER

Нажмите Ctrl + F11 чтобы открыть консоль, после чего введите код.
BIONICWOMAN – прыгаем высоко, но бежим медленно.
INVUL – бессмертие.
LOC – показывает ваше местонахождение.
GORE 2 – увеличивает уровень крови.
WOO – бесконечные жизни
TNEXT – переносит вас с одного важного места на уровне на другое.
GORE – выдает «Fatal error».
WIN – мультик-концовка.
SORT – выдает «Fatal error».

TRIBAL RAGE

Нажмите **Shift** + **Ctrl** + код, где код – это:
R – открывает карту;
V – автоматическая победа;
Z – добавляет 1 000 кредитов.

ULTIMATE SOCCER MANAGER '98

Повысьте одному из ваших тренеров жалованиe до J999.999.999 в неделю и затем предложите ему новый контракт. Тогда тренер начнет оплачивать J 13M в ваш счет каждую неделю!

UNREAL

Для ввода кодов нажмите Tab или ~ (тильду), после завершения ввода нажмите Enter.
ALLAMMO – получить 999 патронов для любого оружия;
FLY – режим полета;
GHOST – режим прохождения через стены;
WALK – возвращение в режим пешехода (при работе паролей «FLY» и «GHOST»);
GOD – режим неуязвимости (не спасает от падения в лаву и от защемления между створок любых сверхмощных дверей);
INVISIBLE – режим невидимости;
KILLPAWNS – убить всех монстров;
WALK – отключение режимов «GHOST» и «FLY»;
SLOMO # – изменение скорости игры (1.0 – нормально);
SUMMON – позволяет получить названное оружие. Например:
SUMMON EIGHTBALL;
SUMMON FLAKCANNON;
SUMMON NALI;
SUMMON DISPERSIONPISTOL;
SUMMON AUTOMAG;
SUMMON STINGER;
SUMMON ASMD;
SUMMON RAZORJACK;
SUMMON GESBIORIFLE;
SUMMON RIFLE;
SUMMON MINIGUN;
SUMMON SKAARJWARRIOR;
PLAYERSONLY – остановка времени. Повторный ввод – отключение режима;
OPEN MAPNAME – переход на любой уровень. Только вводите имя так: OPEN DIG;
BEHINDVIEW 1 – вид на вашего героя как в Tomb Raider;
BEHINDVIEW 0 – выключает предыдущий код;
FLUSH – если вы начинаете получать мусор на структурах стен, введите этот код для устранения проблемы.
Карты игры Unreal
Bluff

Ceremony
Chizra
Dark
Dasacellars
Dasapass
Dcrater
Dig
DKNightOp
DMARIZA
DMCURSE
DmDeathFan
DmDeck16
DMElsinore
Dmfith
DmHealPod
DmMorbias
DmRadikus
DmTundra
Dug
Endgame
Entry
ExtremeLab
ExtremeEnd
ExtremeGen
ExtremeBeg
ExtremeCore
ExtremeDark
ExtremeDGen
Gateway
Harobed
IsvDeck1
IsvKran4
IsvKran32
NaliBoat
NaliC
NaliLord
Noork
NyLeve
Passage
QueenEnd
Ruins
SkyBase
SkyCaves
SkyTown
SpireVillage
TerraLift
Terraniux
TheSunspire
Trench
Unreal
VeloraEnd
Vortex2

Параметры командной строки
-nosound – Выключить звук.
-nodsound – Отменить поддержку DirectSound.
-noddraw – Отменить поддержку DirectDraw.
-nohard – Отменить поддержку 3d hardware.
-firstrun – Переспрашивать «First Run».
-conflicts – Показать конфликтующие объекты.
-nok6 – Отменить поддержку AMD K6-3D.
-nommx – Отменить поддержку MMX.

UPRISING 2: LEAD AND DESTROY

Прежде чем ввести код, нажмите M, а после ввода кода – Enter.
CHUMP – непобедимость;
CLEARSKY – чистое небо;
DANGEROUS – неограниченное оружие;
DONE – выиграть сценарий;
FLURRY – снег;
SLICK – смерть;
STORMY – дождливая погода;
SUPER – суперскорость;
TUFF ASS – супероружие;
WAY MO MONEY – +5000 денег;
YOYO – непобедимость.

URBAN ASSAULT

Секретное оружие – Во время игры, удерживая Shift, введите SWEAPON.

VANGUARD ACE

Нажмите во время игры:
F1 – Power Level 1
F2 – Power Level 2
F3 – Power Level 3
F4 – Power Level 4
F5 – Power Level 5
F6 – Power Level 6
F7 – Power Level 7
F8 – даёт жизнь
F9 – даёт Special Bomb
F10 – включает быстрые клавиши
F11 – выключает быстрые клавиши

VIGILANTE

Введите GREEN CRYSTAL на экране score screen. Затем нажмите:
F1 – дополнительная жизнь
F8 – пропустить уровень

VIRUS: THE GAME

Зажмите клавишу **Enter** на цифровой клавиатуре и нажмите **P**. Не отпуская **Enter**, нажмите **O**. Теперь сможете использовать следующие команды:
F – дозаправка,
C – включить/выключить спецэффекты,
N – возобновление игры.

WAR GAMES

В режиме «single player» нажмите **T** и напечатайте коды или нажмите **F1 – F4**.
beer – уменьшает скорость врагов,
bigsofty – ухудшает броню врагов,
chaching – добавляет 10 000 монет (код можно повторять)
coffee – улучшает скорость игрока,
donkeys – все, стреляющее ракетами, теперь вместо них будет стрелять джипами,
eyeofgod – дает увеличение видимости для машин низкого уровня,
gimmiegimmie – позволяет строить все даже без командного центра,
hermes – ускоряет строительство юнитов,
morningafter – убирает «туман войны»,
mrmuscle – улучшает броню игрока,
saladtossed – выбор уровня (вам придется перейти на экран загрузки после этого и нажать **CTRL** h/w),
shaft – улучшает огневую мощь игрока,
shank – ухудшает огневую мощь врагов,
twobyfour – строит юнит (пример: twobyfour dragoon),
unclejohn – режим Бога.

WARHAMMER: DARK OMEN

В главном меню введите FUDGEISLUSH.
Далее нажимайте в промежутках между боями:
Ctrl + C + G – добавит 1 000 золотых в казну войска,
Ctrl + C + T – уберет 1 000 золотых из казны войска,
Ctrl + C + E – увеличит опыт выбранного отряда,
Ctrl + C + U – сделает выбранный отряд не поддающимся страху или панике (unbreakable).
В главном меню введите BRINGEMON.
Теперь во время сражений нажмите:
F12 – пропустить эту битву,
Зажать **Ctrl** – задействовать выбор отрядов врага,
K – 100-процентная точность попаданий для всех стреляющих отрядов,
W – увеличить количество магических очков.

WARGASM

Пароли уровней
1 – CHEESE 2 – TOAST
3 – BUTTIES 4 – KEBAB
5 – GATEAUX

WARLORDS 3: DARKLORDS RISING

Перед тем как поставить своего героя на очередные развалины (ruin), сохраните игру. Если то, что вы найдете, вам не понравится, восстановите игру. Теперь результат ваших поисков будет уже другим. Учтите, что это срабатывает только в том случае, если в развалинах спрятано золото или кристаллы маны. Если там спрятан предмет, то фокус не пройдет.

WORLD CUP '98

Измените имя игрока на код и нажмите **Enter**. Когда введете все коды, нажмите **Backspase**, чтобы имя игрока осталось без изменений. Далее идите в основное меню и нажмите **Scroll Lock** для включения кодов.
Cartman – проверка каждого игрока.
Gabo – большие головы у игроков.
Gonzo – горячий картофель.
Hurst – включить '82, '74, '70, '66 Classic Match.
Kenny – горящий мяч.
Kyle – игроки-скелеты.
Mr Hat – сумашедший мяч.
Neila – ужас на стадионе.
Powder – компьютер становится глух.
Zico – включить 1982 Classic Match.

WRECKIN CREW

Идите в menu -> option -> cheat и введите:
GIMMEALL – все уровни и машины;
RESETALL – вернуть все установки игры, принимаемые по умолчанию;
RESETLAP – сброс времени;
KEYFOUND – все ключи;
RESETFMV – сброс всех мультиков;
CINEMAON – можно смотреть все мультики;
RESETKEY – сброс всех ключей;
KARTSON – играем с KARTS (увидите);
KARTSOFF – играем без KARTS.

X-COM 3: APOCALYPSE

Чтобы задействовать коды для режима «Cityscape», зажмите **Alt** и напечатайте «UFO CHEAT». Если у вас что-то не получится, зажмите **Alt** и нажмите любую клавишу, кроме **U**. Теперь можете повторно ввести код. При правильном вводе появится сообщение внизу экрана.

Alt + Esc – отключить режим кодов,

Alt + Numpad Plus – получить по экземпляру всего возможного оборудования,

Alt + 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 – перескакивать на разные измерения,

Alt + A – вкл/выкл Auto-save,

Alt + B – автоматически задействовать миссию с базой,

Alt + C – принудить UFO совершить аварийную посадку,

Alt + D – вкл/выкл код карты измерения,

Alt + F – вкл/выкл код строительства помещений базы,

Alt + G – испытать измерение инопланетян,

Alt + M – получить $100 000,

Alt + N – показать число инопланетян в здании,

Alt + P – вкл/выкл мгновенные научные исследования,

Alt + Q – вкл/выкл возможность производить все оборудование,

Alt + R – вкл/выкл всех исследований,

Alt + S – запустить Overspawn в город,

Alt + T – запустить миссию устрашения,

Alt + V – вкл/выкл просмотр всех возможных материалов в ufopaedia,

Alt + X – получить по одному из всех возможных машин,

Alt + Z – показать все связи по пневмотрубам.

Чтобы задействовать коды в режиме «Tactical», зажмите **Alt** и напечатайте «TAC CHEAT». Если у вас что-то не получится, зажмите **Alt** и нажмите любую клавишу, кроме **T**. Теперь можете повторно ввести код. При правильном вводе появится сообщение внизу экрана.

Alt + Esc – отключить режим кодов,

Alt + T – вкл/выкл режим тренировки,

Alt + H – вкл/выкл скрытую территорию,

Alt + V – вкл/выкл скрытых врагов,

Alt + K – убить всех врагов,

Alt + I – вкл/выкл неуязвимость,

Alt + W – вкл/выкл невесомость,

X-COM: INTERCEPTOR

Нажмите **Ctrl + E** и после двойного звукового сигнала вводите эти коды:

battlecheat – включение дозаправки в воздухе,

canttouchthis – невидимость,

fillerup – неограниченная высота полета,

knowitall – все исследования,

quickbase – завершение строительства баз,

payday – деньги.

X-FILES

Если хотите, чтобы у вас было больше сохраненных игр, то проделайте такой фокус: зажмите Shift и щелкните на иконки загрузки/сохранения игры. Откроется обычное окно, но теперь у вас будет уже больше трех «сохраненок».

Для того чтобы обойти пароль, находясь около Willmores workstation, сделайте щелчок правой кнопкой на букве «о» в слове «Welcome».

АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ

Во время миссии нажмите **Enter** и напечатайте: #Chicken.

Снова нажмите **Enter**. Вы разрешили применение кодов.

Далее напечатайте один из следующих кодов:

#kill all – убить всех врагов,

#show map – открыть всю карту,

#victory – победа в миссии,

#modify army +god – получите режим Бога для своих орлов,

#modify army +spells – получить все виды магии для всех ваших магов,

#modify self +god – получите режим Бога для своего героя,

#modify self +spells – получить все заклинания для своего мага,

для кода #modify также возможны параметры +spell и +knowledge, после которых необходимо указать конкретный вид магии, который вы хотите получить,

#pickup all – собрать все мешки,

#create NN Gold – заработать столько золота, сколько укажете вместо NN,

#summon hero – вызвать героя.




Skilldex
MAP
CHA
PIP






ITEMS
AMMO
HEALTH
ARMOR





